PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION Nro 4 • ABRIL 1999

Te presentamos uno de los títulos más esperados del año

NEED FOR SPEED HIGH STAKES

SILENT HILL:

Una guía especial con todo lo que necesitás saber!

Todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!

Syphon Filter, T'ai Fu, Tiny Tank, Rollcage, Akuji: The Hearthless, Mario Party, WCW/NWO Thunder, Sonic Adventure, Super Smash Brothers y todo lo nuevo!

SYPHON FILTER



BLOODY ROAR 2



SILENT HILL



9 771514 046006 00004



Y ADEMAS: TODOS LOS MOVIMIENTOS DE BLOODY ROAR 2 Y LA SEGUNDA PARTE DE LA GUIA DEL ZELDA: OCARINA OF TIME



Index
índice

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Abril 1999

DIRECTOR Y EDITOR
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

COLABORADORES
Fernando Brischetto
Patricio Land
Sebastián Di Nardo

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR y EXTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Larrea 785 Piso 15 "B" (1030) - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.

Impresa en Argentina
Abril de 1999

NEED FOR SPEED
HIGH STAKES

Te presentamos en exclusiva uno de los títulos más esperados del año!

Nota del Editor

¿Qué tal todo por ahí? Una vez más nos encontramos en las páginas de Next Level, que este mes se viene con todo. Para empezar, en estos últimos días se han producido importantes anuncios, que seguramente muchos de ustedes estaban esperando, porque se refieren nada más ni nada menos que a la Playstation 2, y en este número les contamos todo acerca del proyecto que más interés está despertando en el mundo de las consolas.
También les presentamos las últimas novedades acerca del nuevo juego de los creadores del Resident Evil: Dino Crisis. Como si esto fuera poco, en éste número encontrarán las soluciones completas del espectacular y espeluznante Silent Hill de Konami, una guía con todo lo que hay que saber acerca del Bloody Roar 2, la segunda parte de las soluciones del Zelda: The Ocarina of Time y muchas cosas más.
Ah! Y además les contamos que a partir de este mes vamos a salir todos los meses regularmente. Así que díganle al kiosquero que les vaya separando la Next Level de Mayo, porque va a estar imperdible como este número (¡que modestos!)
¡Nos estamos viendo el mes que viene!

LA CRISIS DE LOS DINOSAURIOS

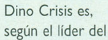
No lo podemos creer! Recién terminamos de jugar el excelente, espeluznante y perturbador Silent Hill de Konami, y Capcom nos brinda una grata sorpresa...



...Un nuevo juego, en el mismo estilo de su clásica saga Resident Evil, está en preparación. Hasta acá todo bien, pero cuando vimos las primeras fotos casi nos agarra un infarto. Ahora bien, si ustedes ya se recuperaron también del shock, veamos un poquito de qué se trata Dino Crisis, el próximo gran éxito para la ya inmortal Playstation.

La historia es más o menos la siguiente: Un científico brillante, un tal profesor Kirk, está trabajando en un experimento para crear la fuente de energía definitiva, bautizada "Principio de la Energía Limpia", según el mismo Kirk. Durante uno de sus innumerables procedimientos, Kirk muere de una manera más que extraña. Aunque hasta el momento de su trágico deceso, había avanzado más que lo que todos se imaginaban en su proyecto para tener un planeta sin polución. Y si sus estudios se llevan a buen término todo tendría que salir bien ¿No? No... Han pasado tres años. Un espía en una misión secreta, infiltrándose en la búsqueda de secretos militares, descubre reportes de que en realidad el piola de Kirk simuló su muerte, y continúa con su investigación en una isla del ejército. Para confirmarlo, envían a un equipo completo, entrenado para cualquier proeza, pero nada los podía preparar para afrontar la pesadilla que tendrían que enfrentar en la isla...







No se porqué pero este argumento me suena terriblemente conocido... ¿No?

La gente de Capcom, ni lerda ni perezosa adoptó la idea de Konami de generar la aventura con los escenarios mediante polígonos 3D, por lo que los niveles a recorrer serán sin duda inmensos e interactivos a full, aunque hay que reconocer que es una de las tres o cuatro ideas que Konami no se curró de los Resident Evil. Aunque a simple vista parece Resident Evil III, el juego tendrá un estilo muy similar al Silent Hill.

Aunque tenemos que reconocer que Resident Evil fue realmente petrificante y que Silent Hill nos paralizó el corazón en más de una ocasión, ni nos queremos imaginar lo que será ser perseguidos por velocirraptors en 3D por los estrechos pasillos de las instalaciones. Pudimos ver en un video a modo de adelanto a un velocirraptor capturó a la protagonista (todavía no se sabe si van a ser dos, o tres) y literalmente la descuartizó entre sus garras. Aunque debido al terrible nivel de violencia incluída, se está considerando incorporar una opción para "bajar" un poco el tono de ciertas secuencias.



Obviamente el juego no será solo eliminar dinosaurios a diestra y siniestra, también habrá unos cuantos puzzles que resolver en el camino, aunque nos preguntamos si podrán superar la calidad de estos últimos a los del Silent Hill, que realmente son difíciles, pero lógicos y a la vez interesantes.



Dino Crisis es, según el líder del proyecto, la prueba viviente de que la Playstation todavía tiene mucho para dar, y aclaró que realmente no tienen ningún interés en cambiar de sistema. El juego saldrá a la venta en Japón aproximadamente para Julio y en Estados Unidos para la época de nuestra Primavera.

Según se dice, Capcom presentará una demo jugable en el próximo E3 ¿Qué es el E3? Es la exposición de software más importante del mundo, a la que el equipo de Next Level irá en Mayo, para traerles todas las novedades del resto del 99 y del 2000. Ahora sólo resta esperar unos meses, para poder destruir nosotros también, nuestro propio parque jurásico.

LA PLAYSTATION 2 DEJO DE SER UN RUMOR

A partir de este momento no hay lugar para conjeturas, ya que Sony por fín anunció su nueva consola, con fecha de salida para mediados del 2000...

...Ustedes ya la conocen, es la Playstation 2, algo de lo que hemos hablado (y mucho) en esta sección en nuestros números anteriores. Bueno, señoras y señores, llegó el momento de la definición.

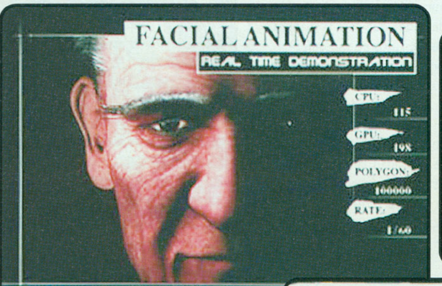
Los capangas de Sony se reunieron en Tokio para una conferencia, en la cual comentaron en detalle todas las características de su nueva máquina. Primeramente se pudo saber que la consola utilizará DVD (y CD) como medio de almacenaje y lo más probable es que los desarrolladores de productos comienzen a producir juegos en CD, para ir pasando eventualmente al DVD, en el caso que sea necesario. Los rumores de la compatibilidad con los títulos de la Playstation ha sido confirmada por Ken Kutaragi (no hace falta decir que ni bien se hizo este anuncio la gente aplaudió la decisión ¡Bien por Sony!).

Contrariamente a lo que se pensaba, el nuevo sistema no va a mejorar la calidad gráfica de los títulos existentes, pero han confirmado que va a ser 100% compatible. Además se habló de la inclusión de un módem, aunque todavía no se tienen detalles de su velocidad final.

Entre las especificaciones técnicas de la nueva máquina están el Sintetizador Gráfico y el microprocesador (por ahora conocido como "Emotion Engine"), ambos patentados por Sony.

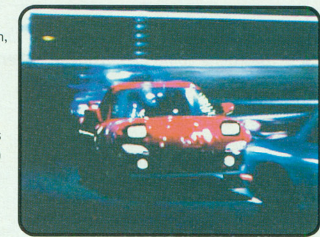
Gracias a estos nuevos chiches, la Playstation 2 será capaz de producir gestos casi-humanos, y para demostrar estas capacidades, se exhibieron algunos demos de lo que la consola puede dar.

Uno de estos demos mostró al anciano de la película de Final Fantasy (muchos lo pueden apreciar en esta sección) cambiando sus expresiones en tiempo real, mientras que el otro demo mostraba a la niña de la animación inicial del Ridge Racer.



Esta demostración, además echó por tierra un rumor que rondaba en el ambiente y que decía que la gente de Square iba a dejar de militar en el bando de Sony para comenzar a desarrollar juegos exclusivamente en Dreamcast.

Como pueden ver, la apuesta de la gente de Sony es bien grande, ya que pretenden dejar a sus competidores en el piso, porque esta máquina permitirá crear mundos realmente complejos, con una inmensa cantidad de detalles y objetos, que se verán afectados por lo que ocurra (gravedad, fricción, masa, etc.) ... Impresionante ¿no?



Además de estas maravillosas (y prometedoras) características, Sony ha incluído un decodificador MPEG2 en el hardware para utilizarlo en la descompresión de las imágenes, así que la capacidad de la máquina de reproducir DVD no sólo será útil para los juegos, sino que permitirá a los poseedores de la consola ver películas en la Playstation 2, de la misma forma que hoy podemos utilizar a nuestra querida Play para escuchar nuestros CD's de música favoritos.

El uso de la tecnología digital no sólo ayudará en la parte gráfica, sino también en el sonido se verá favorecido por todos estos nuevos e impresionantes avances, permitiendo el procesamiento de formatos de audio como el Digital AC-3 y el DTS, esto nos va a posibilitar jugar a nuestra aventura favorita (Silent Hill 2, ¿tal vez?) con sonido surround y calidad de cine (digital, por supuesto, no el de barrio).



Si ésta es la calidad de imagen que tendrá el modelo final, creo que cualquier cosa que pueda agregar al respecto, sale sobrando ¿no les parece? Igualmente tengan en cuenta que esto sólo es un adelanto del potencial que tendrá la maquinita.

Para llevar a cabo todos estos faraónicos proyectos, Sony está formando una nueva compañía en conjunto con Toshiba, que estará destinada únicamente a la fabricación de los microprocesadores de la nueva generación de Playstation, que según el proyecto deben estar listos para fines de este año y hasta ahora el costo del equipamiento de esta nueva fábrica está estimado en unos 416 millones de dólares.

Pero eso no es todo, porque para la producción del nuevo sintetizador de gráficos, Sony tiene programada una inversión inicial de 583 palos verdes en otra planta que sólo se dedicará a su fabricación y si todo sigue de acuerdo a los rigurosos esquemas de tiempo impuestos por Sony, este chip estará listo para ser producido en masa, en los primeros meses del año que viene, así que si Sega no se pone bien las pilas este año con la Dreamcast, puede ser que su reinado sea un poco corto.

DIGITAL ILLUSIONS Y UN PROYECTO COMO POCOS

Rally Masters es el nombre de esta singular producción, que entre otras cosas tiene como meta convertirse en el mejor y más completo juego de rally jamás visto...

...No cabe la menor duda que hacer un anuncio como éste puede llegar a sonar como demasiado pretencioso, pero si tenemos en cuenta que este juego está siendo desarrollado por quienes en su momento nos dieron un gran éxito como lo fue Motorhead, entonces la cosa se va poniendo interesante.

Más interesantes aún, son algunas de las características del juego, anunciadas por Fredrik Liliegren (Presidente de Digital Illusions), quién se mostró muy optimista por los impresionantes resultados que está dando Rally Masters en su estado actual.



Para empezar, el juego tendrá tres modalidades de campeonato a las que se le suman las ya tradicionales opciones de "Single Race", "Time Attack" y "Ghost Car" (coche fantasma), además nos dará la posibilidad de jugar de a dos mediante el sistema de pantalla dividida en su versión para Playstation y de a cuatro en la versión para N64.

También será posible configurar cada auto para lograr un mejor rendimiento de acuerdo al terreno que tengamos que recorrer.



Rally Masters tendrá una gigantesca gama de impresionantes efectos especiales entre los que veremos: Reflejos de los escenarios sobre las carrocerías de los autos, efectos de transparencia en los vidrios, manchas de barro sobre las texturas de los coches, diferentes tipos de climas, humos, chispas y sin duda el más espectacular de todos que será la manera en que los chasis de los autos se van deformando con los choques y para los más experimentados habrá una opción que hará que las deformaciones de la carrocería afecten el manejo de los autos... ¿algo más?

Todavía hay muchos aspectos de este juego, que por razones de seguridad, la compañía no ha revelado, pero está planeado que Rally Masters vea la luz a mediados de este año en todas sus versiones, así que paciencia.

LUZ ROJA PARA JEFF GORDON XS RACING

La compañía ASC Games, notificó en estos últimos días su desición de postergar el lanzamiento de este juego hasta fines de este año (hay una nota de este juego en la sección First Approach del número 3).

Las principales razones que los llevaron a tomar esta decisión fueron que Jeff Gordon XS Racing todavía no había alcanzado el nivel de calidad que ellos consideran como mínimo y faltando tan poco tiempo para la fecha en que originalmente hubiese salido a la venta (Mayo del 99), todavía había aspectos del juego que necesitaban ser seriamente revisados, como por ejemplo la inteligencia artificial (IA) de los oponentes, que entre otras cosas prometía ser algo "insuperable".

De todas formas el proyecto sigue vigente y según sus responsables, parece ser que además de dedicar los próximos meses a poner a punto al juego, también están tomándose su tiempo para hacer una versión del mismo, para Dreamcast.

UNA NUEVA AVENTURA DE TERROR

Los directivos de la compañía japonesa Bandai, anunciaron que están desarrollando una aventura 3D, con un estilo muy similar al del Resident Evil.

La historia de este juego transcurrirá en un casino de Las Vegas en el año 2001 en el que una extraña fuerza, repentinamente comienza a hacer que la gente se transforme en vampiros y zombies.

Por ahora no aclararon qué detalles tendrá el juego y lo único que dieron a conocer además de esto es que se incluirá soporte para la Pocketstation.

Fechas de Salidas

Playstation

MARZO

Rampage: Universal Tour - Midway

ABRIL

Croc II - Fox Interactive /Argonaut
Vermin - Eidos /Kronos
Legend of Legaia - Sony
F-1 Racing Sim - Ubi Soft
Lunar: Silver Star Story - W. Designs
Xena: Warrior Princess - 989 Studios
3Xtreme - Sony

MAYO

Silhouette Mirage - W. Designs
Gauntlet Legends - Midway
Rally Racing - Konami
WWF Attitude - Acclaim
Soul of the Samurai - Konami
Suikoden II - Konami
Superman: The Animated Series - Titus

JUNIO

Jackie Chan's Stuntmaster - Midway
Quake II - Activision

Nintendo 64

ABRIL

Jet Force Gemini - Rare
World League Soccer '99 - Eidos
NBA In the Zone '99 - Eidos

MAYO

Animaniacs: Ten Pin Alley - ASC
Star Wars: Pod Racer - LucasArts
Gauntlet Legends - Midway
Rayman 2: The Great Escape - Ubi Soft
LEGO Racers - High Voltage Software

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

UN REGRESO MUY ESPERADO

Parece ser que este año se viene una verdadera invasión de juegos de carreras de todo tipo y como no podía ser de otro modo, Sony aprovechó para dar algunos detalles sobre cómo será Gran Turismo 2...

...A pesar de haber sorprendido a muchos con el anuncio de este nuevo Gran Turismo, era algo que ya se caía de maduro, sobre todo por el arrasador éxito que tuvo la primera versión.
La cuestión es que después de ver los números de ventas de su primera parte, muchos fabricantes de autos de todo el mundo están tratando de que sus vehículos aparezcan en ésta continuación sea como sea.

Por este motivo y según los anuncios hechos por el equipo de desarrollo a cargo del proyecto, se calcula que Gran Turismo 2 llegará a tener... ¡más de 400 autos reales!... parece mentira ¿no?, pero si esto resulta de este modo, entonces estaremos ante un verdadero catálogo jugable.



Por otro lado, también hicieron comentarios de que GT2 ofrecerá la posibilidad de configurar y ajustar hasta el más mínimo detalle en cada uno de los autos.

Otro aspecto en el que ya están empezando a verse las mejoras de este nuevo título obviamente son los gráficos, ya que en el momento de su lanzamiento de seguro estará compitiendo contra verdaderos pesos pesados como el Need for Speed 4: High Stakes, entre otros.

Según indican algunas de sus características técnicas, los modelos de los autos de GT2 tendrán una grán cantidad de polígonos y su parecido con los modelos originales será asombroso y como si eso fuera poco sus creadores aseguran que todo esto estará acompañado por una serie de alucinantes efectos especiales que le darán al juego un nivel de realismo muy alto, por ahora esto es todo lo que se sabe sobre este juego, pero pierdan cuidado porque en cuanto haya más novedades de segura las encontrarán por aquí.

MARVEL VS CAPCOM PARA DREAMCAST

De acuerdo con los últimos anuncios hechos por Capcom, la versión de Dreamcast de su más exitoso título de la serie "vs", saldrá a la venta en el mes de Mayo...

..Aprovechando el enorme potencial que ofrece la máquina de Sega, la gente de Capcom asegura que esta versión será idéntica al original y tal vez mejor, ya que contará con algunas nuevas opciones, como por ejemplo un nuevo modo de pelea llamado "Cross Fever Mode" en el que podrán participar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, pero sólo durante los "Super Combos" en los que ambos personajes de cada equipo entran en la pantalla y se quedan a pelear. Otra de las variantes que supuestamente estarán incluídas en esta versión es que cada jugador podrá seleccionar dos veces al mismo personaje, cosa que en el arcade original era imposible. Al parecer, gracias a las prestaciones de la Dreamcast, Capcom no tendrá la necesidad de andar recortando cuadros de animación de aquí para allá como sucede con las versiones para otras máquinas como la Playstation o la Saturn, así que es muy posible que finalmente podamos jugar a uno de estos títulos como corresponde.

Por ahora, Capcom no hizo más anuncios sobre qué otras cosas más tendrá este juego, lo único que aclaró es que si todo sigue de acuerdo con lo previsto, la fecha exacta de su lanzamiento será el 25 de Mayo de este año.

LO MEJOR Y LO PEOR

- La forma en que la que muchas compañías que desarrollan juegos para Playstation se están poniendo las pilas para hacer juegos que lleven a esta consola al límite de sus posibilidades y así poder enfrentar a la superioridad tecnológica de la Dreamcast.
- La gente de Capcom, que parece que con su nuevo proyecto (Dino Crisis) una vez más volverá a sorprendernos a todos.
- El Bloody Roar 2, por haber demostrado que técnicamente a la Playstation todavía le queda mucho para dar.
- La versión final de Silent Hill, que ha logrado superar todas las expectativas que teníamos y que sin duda se convertirá en uno de los juegos más espectaculares que pueda haber para Playstation.
- La magnitud de la inversión de Sony, para que la Playstation 2 sea algo verdaderamente revolucionario.
- Que cada mes, a mi (Santiago) me toque revisar un juego más choto que el mes anterior.
- Que Sony siga postergando el lanzamiento de las Pocketstation después de haber sacado a la venta una cantidad irrisoria de unidades en Japón y que todavía no haya una fecha definitiva para su salida en todo el mundo.
- La poca información que la mayoría de las compañías encargadas de desarrollar juegos para Dreamcast dan acerca de sus productos... ¿o no será que lo que realmente sucede es que hay pocos proyectos?

G-POLICE 2 LEVANTA VUELO

Finalmente la gente de Psygnosis dió a conocer los primeros avances sobre la esperada continuación de uno de sus juegos más exitosos...

...Todo parece indicar que G-Police 2 (conocido como G-Police: Wings of Justice) será uno de los títulos más importantes de esta empresa para este año ya que en este caso el juego contará con una importante cantidad de mejoras, muchas de las cuales estarán destinadas a simplificar el método de control de nuestras naves, ya que seguramente los que jugaron a la versión anterior recordarán lo complicado que era.

Además de tener controles más sencillos, para hacer que el juego sea accesible para una mayor cantidad de público, este juego nos permitirá seleccionar tres nuevos vehículos (un auto, una nave y un robot), que se sumarán a los dos que teníamos disponibles en G-Police.

Otro de los cambios que tendrá GP 2 es que ahora las ciudades serán mucho más amplias, abiertas y con una mayor variedad de estructuras y terrenos, por otro lado parece ser que las misiones nos darán más libertad de acción y sus objetivos no serán tan exigentes como lo eran en la primer versión.

Al parecer, lo más notable de GP 2 serán sus nuevos gráficos, que según sus diseñadores tendrán un nivel de detalle pocas veces visto en Playstation, pero esto no es todo, porque evidentemente los muchachos están muy confiados de su éxito y para no ser menos que otros prometieron un impresionante despliegue de efectos especiales que asombrará a más de uno...

Según Psygnosis, este juego estará disponible para mitad de año, pero seguramente volveremos a saber de él antes de esa fecha. Mientras tanto sólo nos queda esperar a que haya más novedades, pero sin temor a equivocarme (espero) creo que este será un título para ir teniendo en cuenta.





TODO LO QUE QUERÍAN SABER ACERCA DE LA POCKETSTATION

Este nuevo chiche de Sony promete darle un nuevo grado de interactividad a los juegos que se vienen, y en esta nota les contamos de qué se trata exactamente...

Este extraño aparatito no es mucho más grande que un Memory Card común y al igual que éstos, la Pocketstation también se usa para grabar información de los juegos, sólo que además ofrece un cierto nivel de interacción con los títulos que son compatibles con ella.

Por medio de sus cuatro botones direccionales y su botón de acción, nos será posible hacer cosas tales como criar monstruos, entrenar luchadores o ajustar la mecánica de un auto al mejor estilo de los "Tamagotchi" y luego volver cargar lo que hayamos hecho o modificado de vuelta a la Playstation.

Para aquellos que entienden un poco más la parte técnica, aquí están su especificaciones:

Las operaciones de la Pocketstation están controladas por un microprocesador ARM7T de 32 MHz y su memoria es de 128k con 2k de SRAM adicionales, además tiene un pequeño "speaker" o parlante en su parte inferior, con el que emite sonidos muy similares a los de las conocidas mascotitas virtuales. Por otra parte, también tiene una pantalla de LCD (cristal líquido) de 32 x 32 que únicamente se verá en blanco y negro.

Sin duda lo más interesante que tienen estos aparatitos es que nos ofrecen la posibilidad de comunicarnos con otras Pocketstations sin necesidad de usar cables y para eso cuentan con emisor infrarrojo en la parte del frente (como si se tratara de un control remoto).

Esta pequeña maravilla portátil se mantendrá funcionando gracias a sus dos baterías del tipo CR2302, muy similares a las que se usan en la mayoría de los relojes digitales.

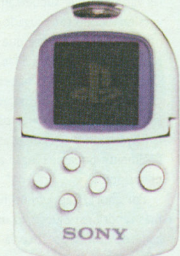
Con respecto a su capacidad de almacenamiento, ésta será la misma que la de cualquier Memory Card común, es decir de un máximo de 15 bloques.

Por ahora parece ser que las Pocketstations japonesas no tendrán problemas de compatibilidad con los distintos modelos de Playstation, (europeo, americano o japonés) pero lo que todavía no se sabe es si serán compatibles con los juegos hechos para funcionar con las Pocketstations americanas.

Hablando un poco de los juegos, en este momento ya hay algunos títulos bastante conocidos que ofrecen soporte para este accesorio, algunos de estos son: Street Fighter Alpha 3, Final Fantasy VIII y Crash Bandicoot 3, por otra parte ya hay más de 50 títulos que están siendo desarrollados o a punto de salir a la venta, que también funcionan con este aparato.

Como último dato, parece ser que hay varias compañías que están interesadas en hacer juegos que sean exclusivamente para Pocketstation y que puedan funcionar en forma independiente y sin necesidad de estar conectada a la Play, pero en un principio, éstos proyectos sólo verían la luz en Japón, porque la mayoría de los mercados en otras partes del mundo aseguraron que su público no demostró demasiado interés al respecto.

El lanzamiento en forma masiva de la "Pocket" que estaba previsto para el mes de Mayo, ha sido postergado como mínimo un mes más, porque Sony adelantó que todavía no dispone de las unidades necesarias para cubrir la impresionante cantidad de pedidos que se están haciendo, así que por ahora habrá que esperar a ver qué pasa... ¿no será que todavía se sigue devorando las pilas en cuestión de segundos?



Ránking General y por Consolas de Next Level

Ranking General

Este mes	Juego	Mes anterior	Consola
1	Silent Hill (Konami)	-	Playstation
2	Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	1	Playstation
3	Zelda: Ocarina of... (Nintendo)	2	Nintendo 64
4	Metal Gear Solid (Konami)	3	Playstation
5	Syphon Filter (989 Studios)	-	Playstation
6	Mario Party (Nintendo / Rare)	-	Nintendo 64
7	Bloody Roar 2 (Hudson)	-	Playstation
8	Super Smash Brothers (Nintendo)	-	Nintendo 64
9	Ridge Racer Type 4 (Namco)	4	Playstation
10	South Park (Acclaim)	10	Nintendo 64

Playstation

Este mes	Juego	Mes anterior
1	Silent Hill (Konami)	-
2	Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	1
3	Metal Gear Solid (Konami)	2
4	Syphon Filter (989 Studios)	-
5	Bloody Roar 2 (Hudson)	-
6	Ridge Racer Type 4	3
7	Fifa '99	5
8	Colony Wars: Vengeance	6
9	Crash Bandicoot 3	8
10	Darkstalkers 3	10

Nintendo 64

Este mes	Juego	Mes anterior
1	Zelda: Ocarina of... (Nintendo)	1
2	Mario Party (Nintendo / Rare)	-
3	Super Smash Brothers (Nintendo)	-
4	South Park (Acclaim)	2
5	Castlevania (Konami)	3
6	Banjo Kazooie	6
7	F-Zero X	5
8	Goldeneye	8
9	Mortal Kombat 4	10
10	Body Harvest	9

Sega Saturn

Este mes	Juego	Mes anterior
1	Radiant Silvergun (Treasure)	1
2	Dracula X (Konami)	2
3	Deep Fear (Sega)	3
4	Shinning Force III (Sega)	4
5	Vampire Savior (Capcom)	7
6	Panzer Dragoon Saga	6
7	Burning Rangers	8
8	Resident Evil	9
9	Capcom Gen. Vol. 1	5
10	Sega Ages	10

el año de Rareware

Y POR SUPUESTO NINTENDO!



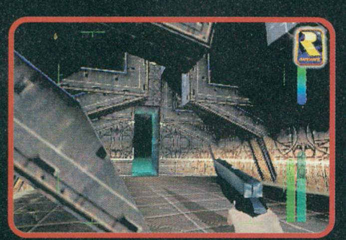
En este complejo mundo interno de los videojuegos, generalmente una consola no depende de una compañía o persona en particular para asegurar y mantener el éxito del equipo durante los años. En casos claros como el de la Playstation (la consola más exitosa de todos los tiempos) esta tarea está distribuida entre demasiadas compañías como para nombrarlas a todas, pero Square, Konami o Capcom estarían entre las más importantes o fácilmente reconocibles por la gente, por ende es harto dificultoso que no tengamos a mano, casi siempre, algún juego que realmente valga la pena jugar. Pero en el caso de Nintendo esto no es así, ni mucho menos, aunque el 98 fue el año donde la pequeña 64 recibió la mayor cantidad de títulos de compañías externas, si no fuera por los juegos de Shigeru Miyamoto realmente estaría fuera de combate. Pero de todas maneras, un solo hombre, ¿cuántos juegos puede llegar a "crear" en un año? Y encima con la calidad de Zelda: The Ocarina of Time o Mario 64... dos o a lo sumo tres. Es aquí donde entra en juego RARE, una empresa (de la que Nintendo posee una parte desconocida de sus acciones) sin la cual, los baches entre juego y juego de Miyamoto, serían insalvables y la Nintendo en vez de estar bajo el televisor, seguramente estaría en el ropero haciéndole compañía a la Sega Saturn.



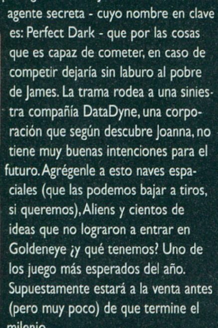
Bueno, ahora RARE se prepara para lo que sin duda será su mejor año, y como no puede ser de otra manera, los usuarios de Nintendo 64 serán los mayormente beneficiados. He aquí un adelanto de lo que se esta "cocinando" en las oficinas que esta genial empresa posee en Inglaterra.



Perfect Dark

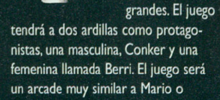


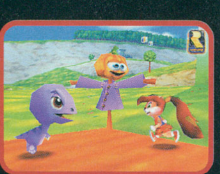
La nueva creación del equipo que nos brindó el juego más vendido de la compañía para Nintendo 64, Goldeneye, que no sólo posee el mismo engine (con incontables modificaciones), sino que utilizará la expansión de memoria, lo que le dará un aspecto gráfico más detallado y pulido. Las fotos hablan por sí solas de la calidad que promete este juego, que sin dudas, viniendo de quien viene romperá una vez más los moldes de los arcades 3D en las consolas. Esta vez la acción transcurre en el 2023 y la protagonista será Joanna Dark, una agente secreta - cuyo nombre en clave es: Perfect Dark - que por las cosas que es capaz de cometer, en caso de competir dejaría sin laburo al pobre de James. La trama rodea a una siniestra compañía DataDyne, una corporación que según descubre Joanna, no tiene muy buenas intenciones para el futuro. Agréguenle a esto naves espaciales (que las podemos bajar a tiros, si queremos), Aliens y cientos de ideas que no lograron a entrar en Goldeneye ¿y qué tenemos? Uno de los juego más esperados del año. Supuestamente estará a la venta antes (pero muy poco) de que termine el milenio.





Twelve Tales: Conker 64







Luego de su debut como invitada en Diddy Kong Racing y aunque tenga un aspecto demasiado "cute" o infantil, Conker 64 protagoniza su propio juego, del que RARE se está asegurando que también disfruten los más grandes. El juego tendrá a dos ardillas como protagonistas, una masculina, Conker y una femenina llamada Berri. El juego será un arcade muy similar a Mario o Banjo-Kazooie en cuanto a como se ve, pero según la compañía, ahí se terminan las comparaciones. En el juego deberemos recoger cinco regalos (estos serían el equivalente de las estrellas del Mario 64), en cada página (que sería cada nivel) de un libro de cuentos (que sería el mundo en que habitamos). Aunque tendría que haber estado listo hace un tiempo, la gente de RARE, que siempre se destaca por su perfeccionismo, está tardando un poco más, debido a la implementación de "expresiones" a los rostros de los personajes. Por lo que nos demostrarán con sus gesticulaciones su estado de ánimo o actitud ante el peligro o los entornos. Por supuesto, este tratamiento también lo tienen los malos de la historia, lo que hará de Conker 64 casi, casi un dibujo animado. El juego tendrá un modo cooperativo para dos jugadores, Deathmatch para cuatro y diferente jugabilidad en el modo para un solo jugador dependiendo con cual de los dos protagonistas participemos. Espérenlo para dentro de un par de meses, aproximadamente.



Además, buenas noticias para los usuarios de Game Boy Color (aunque también funcionará en las versiones anteriores del aparatito) ya que podrán disfrutar de otra aventura original de este personaje titulada: Conker's Pocket Tales, otro de los juegos de RARE de próxima aparición.

Jet Force Gemini



En un cambio radical respecto de a lo que nos tiene acostumbrados la compañía, Jet Force Gemini será un arcade en perspectiva que rebosará tiros y violencia, pero con un estilo muy particular, que nos recuerda a los Cartoons Japo/Americanos, totalmente ambientado en el espacio con los escenarios creados mediante polígonos en 3D.



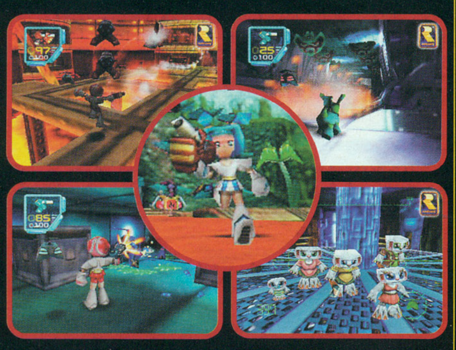
En el juego controlaremos a tres protagonistas principales: Juno, Vela y a un perro, Lupus. Sin embargo, no tendremos que elegir entre uno de ellos, sino que tendremos que utilizar alternativamente a los tres para poder culminar nuestra misión (y el juego) con éxito, después de todo es un "equipo", que por cierto es el que le da nombre al juego.



Cada uno tendrá ciertas habilidades o poderes que los demás no,



por lo que mediante la sabia combinación en el uso de las mismas hará que podamos superar cada nivel. El objetivo final se llama Mizar, un insecto repugnante que en su viciosa megalomanía, conquista mundos como quien se levanta a la mañana. Pero para acceder finalmente y erradicar al Bill Gates del Espacio, tendremos que exterminar a todo un ejército de repugnantes hordas de toda clase de bichos.



El juego será una combinación de niveles a tiro puro, y otros un poco más tranquis, en donde habrá que usar un poco el cerebelo. Por ahora no hay información específica sobre las armas, pero sí se sabe que también al igual que Conker 64 tendrá un modo cooperativo, una idea que nos parece fantástica y que esperamos que todos los desarrolladores la tengan en cuenta de ahora en más (se imaginan jugar al Turok 2 en este modo) y como no podía ser de otra manera, incorporará el infaltable modo multiplayer para 4 jugadores.

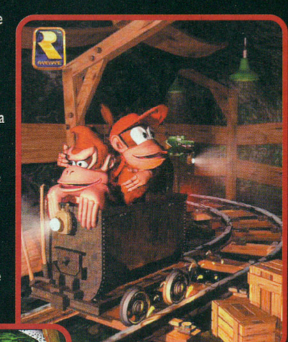
Banjo-Tooie



Título esperado si lo hay, la continuación de Banjo-Kazooie por fin nos permitirá develar los cabos sueltos de algunas pantallas de la primera parte (las que nos mostraba Mumbo Jumbo al final del juego cuando lo terminábamos habiendo rescatado a los 100 Jingos) y sacarnos la vena de quién es el bendito Tooie que según parece le sacó el laburo a Kazooie, con lo cabrón que era el pajarraco, mejor que Tooie sea lo suficientemente pulenta como para hacerle frente, y además que le sea útil a Banjo...

Donkey Kong 64

¡Ajaja! ¿Se pensaban que el gorila que le permitió sobrevivir un par de años de más decentemente a la Super Nintendo, no iba a aparecer en toda la historia de la 64? RARE sacó de la galera esta foto que no puede hacer otra cosa que segregar baba a rolete de nuestros labios al verlas. También vuelve otro sacado, Diddy para patear algunos traseros de piel de lagarto. Ahora la acción





será (¿cómo no?) en 3D y todo indica que va a ser espectacular. ¿Mejor que el Mario 64? Mmm, eso esta por verse, pero al fin y al cabo, aunque estaba "inspirado" en Mario 64, el Banjo-Kazooie ¿no era mejor?...

Hechos, no rumores

• Super Mario 64 2 será realizado para la próxima consola de Nintendo, y no para la actual N64, según declaraciones del mismísimo Shigeru, sin embargo veremos a lo largo de 1999 a Mario y todos sus amigos en varios juegos que cubren casi todos los géneros. Para empezar tenemos a Mario Party analizado en este mismo número y Smash Brothers, un interesante juego de lucha (en los que también participan Link, Donkey Kong y otros famosos personajes de la gran N) cuyo first approach pueden encontrar en el número 3 de Next Level, pero además Mario tendrá una aparición más. Estamos hablando de Mario Golf 64, que esta siendo creado por el equipo de desarrollo del ultra adictivo Hot Shots Golf, Camelot, que piensa trasladar el éxito de la Playstation a la N64 con grandes mejoras entre las que se incluyen jugar golf de noche y nueve personajes más aparte de nuestro plomero favorito.

• El archirecontrarequeterepromeitdo 64DD (o Disk Drive) ha sido CANCELADO DEFINITIVAMENTE para los Estados Unidos y Europa, y todavía no hay seguridad de que vaya a aparecer en Japón. Lo que nos lleva a otro tema que nos preocupa, Zelda: The Ocarina of Time y el llamado Ura Zelda (Otro Zelda, en criollo) que Miyamoto incluyó para que cuando le conectáramos este aparatito que ahora no va a estar disponible, las aventuras de Link se expandieran un poco más, y no con un par de pavadas, sino con cosas realmente grosas que el genio de los genios no llegó a incluir por una cuestión de tiempo y espacio en la versión que todos conocemos y jugamos. Según el mismo Miyamoto se está estudiando la posibilidad de sacar a la venta un cartucho "especial" que incluya estas cosas.

• El juego "Jungle Emperor Leo" que iba a ser co-creado por la empresa Osamu Tezuka Productions y que sería el próximo mega-proyecto para la N64 después de Zelda: The Ocarina of Time ha sido cancelado.

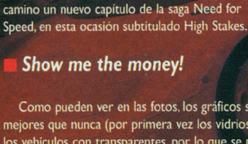
NEED FOR SPEED
HIGH STAKES

La nueva entrega de esta famosísima saga nos vuelve a sorprender, con algunas características que harán las delicias de los fans de la velocidad...



Es increíble, pero parece que los tipos de Electronic Arts se la deben pasar todo el año pensando en qué cosas nuevas agregarle al Need for Speed para que cada vez sea un producto mejor. En mi opinión estos pobres tipos no deben tener ni familias ni hogar, pero parece que lo importante es tener contentos a los usuarios de la Playstation, y eso no hay duda que lo consiguen.

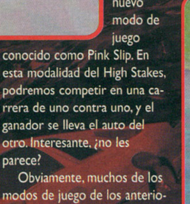
Cuando nadie se lo esperaba, y mientras terminábamos nuestro anterior número, nos desayunamos con la increíble noticia de que ya estaba en camino un nuevo capítulo de la saga Need for Speed, en esta ocasión subtitulado High Stakes.



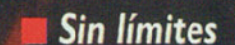
Show me the money!

Como pueden ver en las fotos, los gráficos son mejores que nunca (por primera vez los vidrios de los vehículos con transparentes, por lo que se puede ver la cara del conductor), pero las mejoras no son únicamente en la parte gráfica, ya que ahora el juego va a contar con un nuevo sistema por el cual iremos ganando dinero, que servirá principalmente para arreglar los autos, que en esta ocasión sufren daño cada vez que se nos ocurra reventarlos contra una pared. Y el daño no será solamente gráfico, sino que irá afectando la perfomance de los mismos.

Además, se ha incorporado un nuevo modo de juego conocido como Pink Slip. En esta modalidad del High Stakes, podremos competir en una carrera de uno contra uno, y el ganador se lleva el auto del otro. Interesante, ¿no les parece?

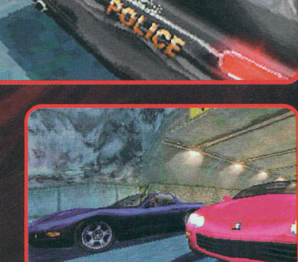


Obviamente, muchos de los modos de juego de los anteriores programas estarán presentes, incluyendo el Hot Pursuit, solo que en esta oportunidad podremos ser la ley (una opción que sólo estuvo disponible para los usuarios de PC en el Need for Speed 3), teniendo que arrestar a todos los desacataos que superen los límites de velocidad establecidos. Si no lo conseguimos en una cierta cantidad de tiempo, ¡Game over!

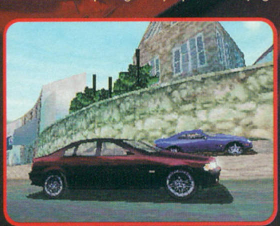


Sin límites

Como pueden ver, parece que las buenas ideas no dejan de surgir de las mentes brillantes de la gente de Electronic Arts, que parecen no tener límites a la hora de crear el juego de autos perfecto. Parece mentira que todas estas nuevas opciones, como la del daño, eran promesas en el último E3, y ahora se están por convertir en una realidad ¿Qué opinará de esto la gente del Gran Turismo? Habrá que esperar...



Como pueden ver en esta imagen, los vidrios de los automóviles del High Stakes ahora son transparentes. ¡Por fin sabemos a quién nos enfrentamos!



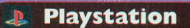




First Approach

índice

previews de los juegos que se vienen



Playstation

Dragon Valor



18

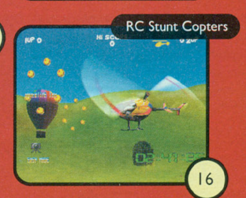
Este nuevo juego, que según promete será una mezcla de un RPG y un arcade, nos dejará ser un mata-dragones, para luego enseñar esta dura tarea a nuestros descendientes.
Fans de la película "Corazón de Dragón" abstenerse...

Legend of Legaia

17

De los creadores de Wild Arms nos llegan los últimos detalles de su más reciente producción, que entre otras cosas promete revolucionar el sistema de combate en este tipo de juegos y muchas otras cosas más.

RC Stunt Copters



16

Nintendo 64

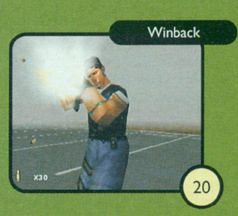
Rainbow Six



19

¡Liberá al mundo de las amenazas que nos tienen a mal traer, en este juego basado en una novela de Tom Clancy!

Winback



20

Dreamcast





Aprenda nuestros jeroglíficos

CANT. DE JUGADORES
BLOQUES DE MEMORIA
JOY. ANALOGO
NO PARA MENORES
SHOCK / RUMBLE
MADE IN JAPAN!

GENERO

ACCION / ARCADE
AVENTURA
CARRERA
COMPILADO
DEPORTE
ESTRATEGIA
INGENIO
PELEA
RPG
SIMULACION



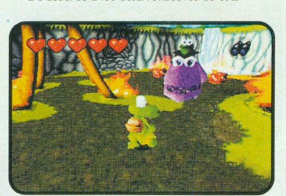
Croc 2

Desarrollado por: Argonaut
Distribuido por: Fox Interactive

Todos sabemos que luego del éxito del Crash Bandicoot 3, las cosas no volverían a ser iguales para ninguno de los futuros arcades de plataforma (hay que llamarlos de alguna manera) de la Playstation. Eso lo tienen súper claro la gente de Argonaut, que nos va a presentar este año la secuela del Croc: Legend of the Gobbos.

Los que jugaron al primer arcade, saben que Croc, luego de derrotar al infame Barón Dante, se tomó el piróscafo de su isla adoptiva, en búsqueda de sus parientes perdidos. Pero como siempre ocurre en estas historias, el fin del Barón está muy lejos de concretarse, y esta vez piensa volver para hacernos la vida más difícil.

De acuerdo a los desarrolladores de esta nueva secuela, el engine es una modificación del original, pero ahora correrá en alta resolución y a más de 30 cuadros por segundo. Con respecto a los amigos de nuestro coco, la apariencia de los mismos irá cambiando mientras avancemos en los niveles del juego. Por ejemplo, el nivel Incaico estará poblado de los Gobbos en atuendos acordes a la ubicación histórica, y si ingresamos al Lejano Oeste, estarán vestidos como vaqueros e indios. Obviamente estos cambios no tienen ningún efecto sobre el juego, ¡pero nadie puede negar que los Gobbos van a tener un aspecto envidiable!



Por supuesto va a haber nuevos movimientos para Croc, entre los que se incluye un nuevo salto, el cual nos permitirá saltar más alto, para acceder a plataformas que de otra forma serían inaccesibles, y varias formas de ataque, incluyendo tomar objetos y lanzarlos, cual vándalo en partido de fútbol. Si les parece poco, también les podemos adelantar que el Croc 2 contará con mini-carreras, al estilo Mario Kart, y algunos niveles en donde nuestro amigo conducirá una balsa, un globo aerostático y un carrito minero.

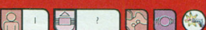
Todos estos detalles hacen del Croc 2 un juego que sin duda va a ser uno de los arcades más interesantes de este año, ¡Cuidate Crash!



En algunos niveles, Croc conducirá vehículos como esta balsa ¿No era que los cocodrilos sabían nadar?



Fecha de salida: Invierno de 1999
Información en Internet: www.foxinteractive.com







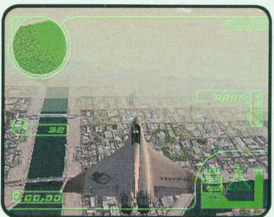


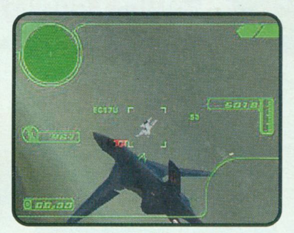
Ace Combat 3

Desarrollado por: Namco
Distribuido por: Namco

Uno de los géneros que prácticamente está deshabitado en las consolas es el de los simuladores de aviones. Y el panorama no parece por el momento ofrecer demasiados cambios, y si no fuera por la gente de Namco (responsables de la saga Ace Combat) les diría que la mejor forma de experimentar con vuelos en la Playstation sería tirándola por la ventana ¡Pero a no desesperar fanáticos de las escaramuzas aéreas!, ya que Namco nos vuelve a sorprender con la tercera parte de esta popular saga, y por lo que se puede ver en las imágenes, el juego tiene todo para dejar satisfechos aún a los más exigentes.



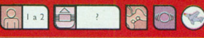


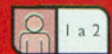


Los otros capítulos de la saga estaban ubicados en la época actual, pero ese no será el caso del Ace Combat 3: Electrosphere (este es el nombre completo del título), ya que el juego está ubicado en un futuro no muy lejano, en el cual todo lo que conocemos como nuestra actual sociedad ha cambiado. Lo que nos tiene preparado el futuro es un verdadero misterio, pero es indudable que para variar va a ser bastante sombrío y desalentador.

Otra gran diferencia con sus antecesores va a ser la forma de encarar las misiones. En el Air Combat 2, el delineamiento de las misiones era bastante estricto, pudiendo elegir de sólo 2 misiones, mientras que en este nuevo capítulo, nuestra perfomance en las misiones va a ir afectando la historia de una manera dinámica, que llevará a diferentes caminos, con finales absolutamente inesperados. Por supuesto, habrá nuevos modelos de aviones, además de los existentes en las dos primeras partes de la saga, y el juego va a ser compatible con el nuevo control de la Playstation (que tiene vibración, para poder sentir cuando un misil se incrusta en el ala de nuestro avión), y el NeGcon, un controlador de Namco, más que apropiado para este tipo de juegos. Obviamente la sensación nunca va a ser comparable a los simuladores de la PC, pero es bueno saber que Namco no se olvida de los fans de este género un tanto olvidado.

Fecha de salida: Mediados de 1999
Información en Internet: www.namco.com







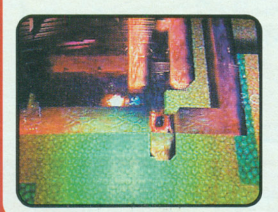


Vermin!

Desarrollado por: Kronos
Distribuido por: Eidos Interactive

La idea de ser un virus apestoso es bastante prometedora, siempre y cuando no nos agarre el Doctor Cautious, que quiere liberar al mundo de los repugnantes gérmenes (o sea nosotros).

El Vermin! se desarrolla en una dimensión paralela, que ha quedado estancada en el siglo diecisiete, y nuestro personaje será uno de los tres tipos de organismos parásitos, cada uno con su forma de infectar y asimilarse, buscando invadir organismos más grandes, pasándoles todas nuestras porquerías. Si podemos evitar al doctor y su batería de medicamentos, nuestra tarea de infectar al organismo estará cumplida, por lo cual habrá que buscar alguien más a quien pasarle nuestras enfermedades.



El juego parece que va a tener una gran dosis de ingenio, ya que habrá que ver como salir ilesos de los problemas que se nos plantean.

El juego está todavía en pleno desarrollo, pero los gráficos que hemos conseguido prometen que Vermin!, en este aspecto va a ser sobresaliente, utilizando a full todas las capacidades de la maquinita grisácea de Sony.

Así que ya saben, cuando compren este juego, háganse una escapada hasta la farmacia, y compren una buena batería de antibióticos y otras yerbas, a ver si se contagian alguna peste y después nos echan la culpa a nosotros... Están avisados!







Fecha de salida: No hay información disponible
Información en Internet: www.eidos.com

RC Stunt Copters

Desarrollado por: Shiny Entertainment
Distribuido por: Interplay

Muy de vez en cuando hay juegos que rompen todos los moldes, y que brindan a los jugadores una experiencia totalmente nueva. Y digo muy de vez en cuando, ya que no es cosa de todos los días ver un simulador de helicópteros para Playstation. ¡Y además helicópteros controlados por radio!

La excelente idea está realizada por la gente



de Shiny, (responsables del Messiah), un juego que promete (el día que salga). Como pueden ver, la compañía no es de las que se adaptan a los moldes convencionales de la industria.

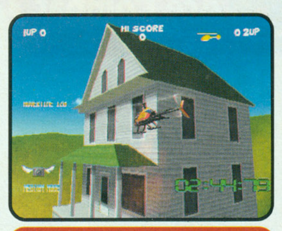
Al parecer Dave Perry, presidente de Shiny, estaba tomando un curso de helicópteros, y al llegar a su casa tomó uno de los controlados por radio, pero no lo pudo volar por los fuertes vientos. Entonces Dave sugirió la creación del proyecto del RC Stunt Copter.

Así que hagan de cuenta que el juego no es otra cosa que un juguete virtual, o poniéndolo de otra manera, tener la posibilidad de volar uno de estos costosos aparatitos sin tener que pagar las consecuencias de un mal aterrizaje.

Obviamente, el juego va a tener varios niveles de dificultad, para poder ajustarse a las exigencias de los temerarios, que quieren todo el realismo que este hobby puede brindar, o por el otro lado un modo bien simplificado, para los principiantes o los que quieren pasar un rato de diversión sin tener que preocuparse por muchos datos técnicos.

Como ven en las fotos, el aspecto gráfico del RC Stunt Copter no ha sido dejado de lado, un tema siempre importante para Shiny ¡A volar!





Nada comparado al placer de sobrevolar la casa de nuestros vecinos, molestándolos con el ruido...



Fecha de salida: No hay información disponible
Información en Internet: www.shiny.com










Legend of Legaia

Desarrollado por: Contrail
Distribuido por: SCEA

De la mano de la gente de Contrail, creadores entre otras cosas de un gran éxito como el Wild Arms, muy pronto estará entre nosotros esta nueva aventura RPG, que según promete será algo de película.

Probablemente la decisión de hacer un título completamente nuevo en lugar de apostar a algo seguro como hubiese sido Wild Arms 2 les pueda parecer algo inexplicable a muchos, pero la gente de Contrail asegura que al margen de este título ya se están haciendo planes para esa esperada continuación... ¿tal vez pensando en la Dreamcast, o quizás en la Play 2?

Volviendo con este juego, en Legend of Legaia, sus creadores pretenden introducir una serie de mejoras con respecto al estilo de juego, que según ellos le darán una nueva dinámica a la forma de jugarlos.

Este nuevo sistema se llamará "Tactical Arts System" ("TAS") y para que se vayan dando una idea de cómo será, imaginen un sistema de pelea similar al del Xenogears, pero combinándolo nada menos que con el Tekken 3... sí, no se trata de un error y aunque es un poco difícil saber a ciencia cierta cómo quedará exactamente, habrá que esperar al menos hasta mediados de Abril, pero por lo que se puede apreciar en las imágenes por lo menos va a estar interesante.

Al parecer, ya que el juego está prácticamente terminado, su equipo de desarrollo está destinando todos sus esfuerzos para poner a punto el sistema "TAS" y creo que no es muy apresurado pensar que si tiene el éxito que ellos aseguran, comenzará a ser usado en las futuras producciones de esta compañía.

Otra de las novedades importantes que tendrá Legend of Legaia es que todos sus escenarios, ya sea dentro de las casas como fuera, estarán completamente hechos en 3D y contarán con un nivel de detalle muy elevado, por otra parte, los personajes también estarán modelados en 3D y su calidad parece ser muy prometedora.

Entre otras cosas está previsto que este juego ofrezca soporte para controles análogos ("Dual Shock") con los que aprovechará al máximo sus ventajas.

El argumento de este juego se desarrollará en un mundo, que está siendo absorbido por una densa niebla (gracias Silent Hill por la inspiración), que convierte a la gente en horribles criaturas al entrar en contacto con ella.

El protagonista de esta aventura ("Vahn") tendrá la misión de encontrar y revivir unos árboles llamados "Genesis Trees", que se supone son capaces de destruir a la poderosa niebla y anular sus peligrosos efectos.

Además de "Vahn", contaremos con la presencia de sus dos amigos "Noa", "Gala", y además seremos asistidos por unas criaturas mágicas llamadas "Ra-Seru".

Durante los combates, todos nuestros personajes pelearán usando sus poderes de una forma que parece ser similar a lo que se ve en series como Dragon Ball y como en todos estos juegos, a medida que vayamos progresando, las habilidades de nuestro protagonista y de sus compañeros se irán incrementando.

Con la ventaja de que Legend of Legaia saldrá a la venta algunos meses antes que la tan esperada versión en inglés de su principal competidor (Final Fantasy VIII), la gente de Contrail espera que este juego logre capturar la atención de la grán cantidad de fanáticos de este género que estaban esperando algo que valga la pena, y si lo que dicen del juego es cierto, de seguro estaremos ante algo que dejará a muchos, con la boca abierta.

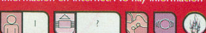


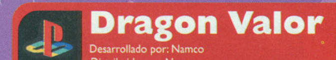


A pesar de ser un RPG, las escenas de combate parecen no tener nada que envidiarle a un juego de lucha.



Fecha de salida: Mediados de Abril de 1999
Información en Internet: No hay información disponible.



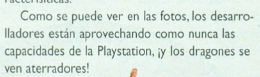


Dragon Valor

Desarrollado por: Namco
Distribuido por: Namco

Si uno quisiera narrar una clásica historia épica, seguramente va a incluir en el relato dos factores que nunca deben faltar: Los caballeros y los dragones. No se sabe bien porqué, pero es indudable que estos últimos tienen una gran fama en este tipo de historias, y esa fama está trasladada a los juegos de rol. Namco ha sido desde siempre una empresa que se ha visto cautivada con este tipo de historias desde sus primeros juegos, remontándonos a





¿Disculpame, pero me podés decir donde está la farmacia más cercana, así compro pomada para quemaduras?

1986 y al arcade "Dragon Buster", y que sin duda es la inspiración para este Dragon Valor.

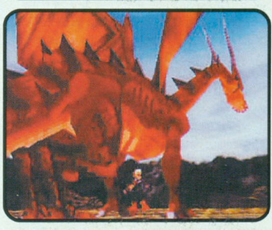
La premisa del juego es bastante sencilla: Somos un caza-dragones, y nuestra misión en la Tierra es buscar a estos temibles reptiles para darles caza. Para asegurarnos de que estos bichejos desaparezcan de la faz del planeta, deberemos recorrer infinidad de bosques, cavernas y pueblos, con el obejtivo de enfrentarnos en el final de cada nivel a una de estas inmundas abominaciones (¡esa!).

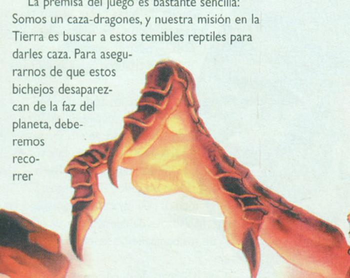
La tarea no será nada fácil, ya que cada dragón requerirá de una forma diferente para matarlo, por lo que va a ser extremadamente útil ir recogiendo todos los objetos (como pociones mágicas y power-ups) necesarios para el enfrentamiento final. Por supuesto, el juego está orientado a ser un arcade principalmente, pero va a contar con ciertos elementos de los juegos de rol.

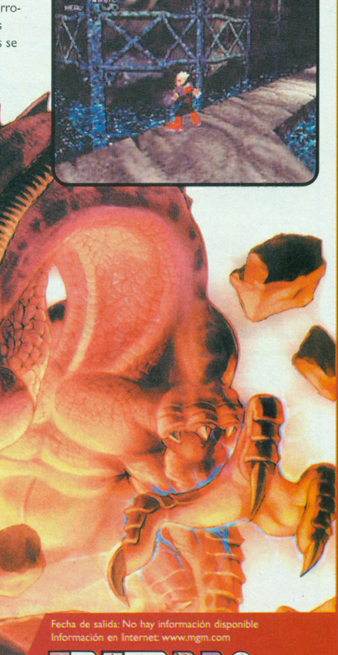
Uno de los rumores que se andan comentando por ahí es que el juego va a soportar al Pocketstation, y según parece el uso del mismo será fundamental para el desarrollo del Dragon Valor, ya que después de cada nivel, nuestro héroe va a retirarse de una vida muy agitada, casándose y dejando el trabajo a sus herederos, para de esta forma continuar con la aventura. El estilo y poder del sucesor va a depender de con quién se despose nuestro héroe, lo que Namco espera le de al juego (y a los fans de los RPG) una profundidad nunca antes vista en un juego de estas caracterísiticas.

Como se puede ver en las fotos, los desarrolladores están aprovechando como nunca las capacidades de la Playstation, ¡y los dragones se ven aterradores!









Fecha de salida: No hay información disponible
Información en Internet: www.mgm.com



Rainbow Six

Desarrollado por: Saffire
Distribuido por: Red Storm Entertainment

Este singular programa, que está disponible actualmente en la PC, iba a tener su par en la Playstation, y está basado en una novela de Tom Clancy (responsable de best-sellers como La Caza al Octubre Rojo, entre otros). El juego lamentablemente nunca llegó a la consola de Sony, pero parece que los usuarios de Nintendo tienen una racha de suerte, ya que pronto van a poder disfrutar de este título, que se hizo famoso en PC por combinar de manera muy acertada la acción con elementos de estrategia.

La base del Rainbow Six es bastante sencilla: Hay que comandar un grupo especial, que se dedica a erradicar los males del planeta (llámese terrorismo, narcotráfico, etc.) a través de múltiples misiones, que pueden ser en lugares tan distantes como selvas tropicales o una embajada.

La versión de Nintendo promete ser un reflejo fiel de su par en la PC, tanto en la mecánica del juego como en las misiones, aunque se calcula que se van a realizar varios cambios, especialmente en los controles del juego (los desarrolladores dicen que el control de la Nintendo es mucho mejor para este tipo de juegos) y en la formación de los equipos a designar, que contarán con un número menor de soldados. Obviamente, los programadores ya han incorporado un modo para dos jugadores, pero están estudiando la posibilidad de implementar un modo para cuatro jugadores simultáneos, aunque temen que la velocidad del juego decaiga por la cantidad de cosas que ocurren en la pantalla ¡Así y todo va a ser imperdible!



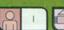




La base del juego es bastante sencilla: Hay que comandar un grupo especial, que se dedica a erradicar a los malos.



Fecha de salida: Noviembre de 1999
Información en Internet: www.redstorm.com









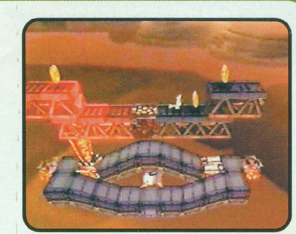
Loderunner 3-D

Desarrollado por: Big Bang
Distribuido por: Infogrames

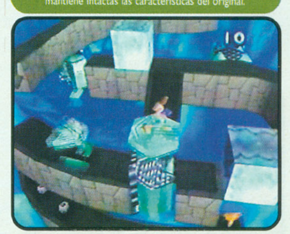
Nuevamente los responsables de nuestros mejores (y peores) momentos han sacado del placard un viejo, pero efectivo concepto, y para Abril los usuarios de Nintendo vamos a poder disfrutar de una nueva y revitalizada versión del clásico Loderunner. Los gráficos, como pueden ver en las fotos que acompañan este breve informe, pueden ser diferentes, pero el mecanismo del juego es idéntico al original: Cavar los bloques, encontrar el oro, eludir a nuestros enemigos, y buscar la salida. En esta ocasión los acertijos están ubicados en un mundo 3D, en el que vamos a poder controlar la cámara (aleluya), así podemos ver la acción desde el lugar que se nos antoje.

Uno de los grandes cambios es que no existen más las famosas escaleras, en su lugar habrá modernos ascensores de todo tipo, que nos llevarán de una parte del mapa hacia otra. También contaremos con unas poderosas bombas, que nos permitirán destruir los bloques que se encuentren a nuestro lado, un taladro, un lanzallamas (para calentar los bloques y hacer estallar las bombas que se encuentren en su superficie) y hasta una máquina de hielo, en el caso que querramos construir algún que otro bloquecito de urgencia. En total, los elementos de construcción serán dieciocho, contra los diez del original, que se pueden utilizar combinándolos, para tener que usar un poco esas neuronas que tenemos medio adormecidas. El juego se centra en cinco mundos (más uno de bonus), en cada uno de estos mundos hay una buena cantidad de niveles, que totalizan la friolera de 136 mapas para recorrer. Un gran porcentaje de éstos cuentan con los famosos monjes, que nos quieren arruinar la vida, el resto de los niveles van a ser tan difíciles que los programadores pensaron en dejar al jugador solari y que se las ingenie.





El juego ahora cuenta con una nueva interface 3D, pero mantiene intactas las características del original.



Fecha de salida: Abril de 1999
Información en Internet: www.infogrames.com





Winback

Desarrollado por: W-Force
Distribuido por: Koei

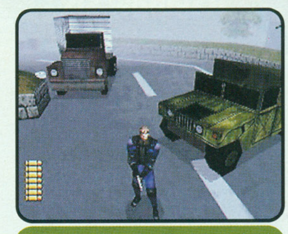
El Winback es una muy buena noticia para todos los fanáticos del Goldeneye que se quedaron pidiendo más, y que seguramente van a encontrar en este programa de Koei lo que necesitan.

La historia del juego es más o menos la siguiente: Unos terroristas han capturado un satélite que puede disparar un láser desde el espacio a cualquier punto de la Tierra. Han planteado sus demandas, y si en tres horas no se cumplen, no van a dudar en usar el satélite para armar un lindo bolonqui. Acá es donde entra nuestro equipo de ataque, que deberá detener a los terroristas. Pero lamentablemente las cosas no salen muy bien que digamos, y el helicóptero que tenía que llevarnos a nuestro destino sufre una avería, y el equipo debe saltar en paracaídas, lo que hace que el grupo se disperse. A partir de ese momento, la historia se pone realmente interesante, pero no se las vamos a contar para no arruinarles la trama.

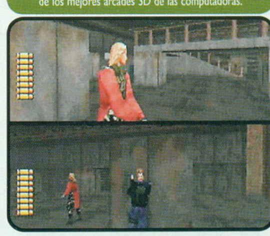
Como dijimos anteriormente, el manejo de nuestro personaje se realiza de manera similar al Goldeneye, con el control análogo para el movimiento, y un sistema para apuntar a nuestros enemigos dejando el botón de selección de las armas presionado, lo que nos brindará una mira láser, para apuntar mejor. Los niveles estarán compuestos por pequeñas áreas y cuartos en los que habrá que completar ciertas tareas. Winback contará con tres niveles de dificultad, y varios modos para dos jugadores, incluyendo un modo Deathmatch.



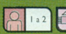




Como pueden ver, los gráficos del Winback están al nivel de los mejores arcades 3D de las computadoras.



Fecha de salida: Invierno de 1999
Información en Internet: No hay información disponible










Gauntlet Legends

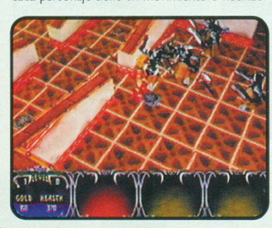
Desarrollado por: Atari Games
Distribuido por: Midway

El Gauntlet Legends no es otra cosa, señoras y señores, que una revitalización 3D de un clásico de los arcades de la década del '80, algo que se está poniendo muy de moda últimamente, con juegos memorables y otros no tanto.

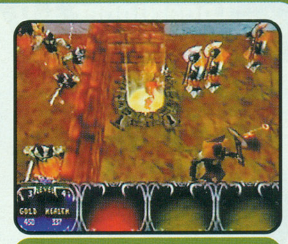
En el caso del Gauntlet Legends, muchos de los elementos originales se mantienen, como los cofres, la comida y los generadores de monstruos, y aún permanecen los cuatro personajes básicos, pero con la diferencia que todos tienen una aspecto completamente diferente, y sus poderes varían según el color que se elija (rojo, azul, verde y amarillo). Además, cada personaje tiene un movimiento o hechizo especial, que puede ser utilizado una vez que la barra de poder se encuentre al máximo. Los nuevos powerups incluyen disparos de a tres o cinco municiones, invulnerabilidad, visión de rayos X y detener el tiempo; y pueden ser acumulativos. También pueden reunir experiencia, y utilizar el oro para comprar diferentes atributos e ítems en el final de cada nivel.

Hay cuatro niveles principales en el juego (montañas, castillos, bosques y unas pirámides), seguidos por un nivel para el jefe final. Cada mundo se compone de seis a ocho niveles, así que como pueden ver, hay aventura para rato.

La versión para Nintendo 64 y la de Playstation contarán con varias diferencias con respecto al arcade original, incluyendo otros personajes adicionales, nuevos efectos de sonido, enemigos, una función para un mapa 3D, y una historia mucho más completa.







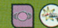
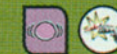
Como en los dos arcades originales, habrá que darle para que tengan a los bichos, que siempre son numerosos.

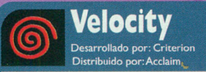


Fecha de salida: Otoño 1999
Información en Internet: www.midway.com







Velocity

Desarrollado por: Criterion
Distribuido por: Acclaim

Por el momento parece ser que la gente de Acclaim tiene en sus manos lo que será el título más impresionante desarrollado para Dreamcast por una empresa norteamericana.

Según los responsables de Criterion (el equipo a cargo de este proyecto), Velocity no será simplemente un juego de carreras más, sino que por el contrario, aseguran que tendrá escenarios, recorridos y modalidades de juego que hasta ahora sólo cabían en nuestra imaginación.

El juego tendrá una ambientación futurista y su estilo será un tanto parecido al de títulos como Wipeout o Extreme-G, con la diferencia que aquí los competidores irán sobre una especie de tablas anti-gravedad.

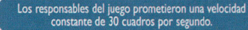
Según los anuncios hechos por la gente de Criterion, Velocity contará con un total de nueve personajes seleccionables al principio y cada uno de ellos tendrá sus propias habilidades, ventajas y desventajas, además aseguraron que los competidores controlados por la máquina utilizarán un avanzado sistema de inteligencia artificial que les permitirá adaptarse a la habilidad de cada jugador, haciendo así que el juego sea mucho más atrapante.

Una novedad muy interesante que nos traerá este título es que además de las habilidades que cada personaje tendrá, cada uno de ellos podrá realizar una serie de acrobacias con su tabla y gracias a que el diseño de los circuitos promete ser muy abierto, podremos tomar varios caminos alternativos para sacarle ventaja a nuestros rivales, claro que la cosa no será tan sencilla si tenemos en cuenta que para acceder a algunos de estos atajos vamos a tener que superar ciertos obstáculos como barricadas, abismos y de vez en cuando hasta tendremos que atravesar los vidrios de algún edificio.

Como podrán ver en las imágenes, el punto más fuerte de Velocity serán precisamente sus gráficos, que entre otras cosas tendrán un gran número de polígonos y modelos muy complejos, además, según dicen sus creadores, los diseños de las pistas no se parecerán a nada que hayamos visto antes, porque los recorridos que veremos en este juego serán más retorcidos de lo que podamos imaginar y estarán repletos de obstáculos, pendientes, rampas y todo ese tipo de cosas, digamos como para hacerlo un poco más movidito.

Como si esto fuera poco, los principales responsables de Criterion aseguran que todo se moverá a una velocidad constante de 30 cuadros por segundo, sin importar lo cargado que esté el escenario ni cuántos competidores haya en pantalla. De acuerdo con los últimos comentarios hechos por Acclaim, este juego hará su debut en la próxima exposición E3, así que prepárense porque seguramente habrá más novedades al respecto.





Los responsables del juego prometieron una velocidad constante de 30 cuadros por segundo.





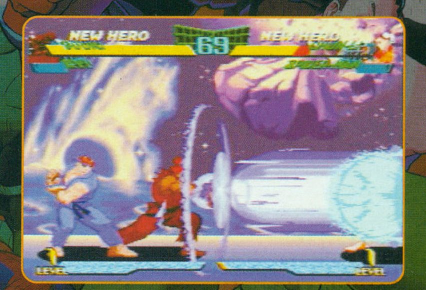


Fecha de salida: Abril de 1999
Información en Internet: www.acclaimnation.com

MARVEL COMICS

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Este es el segundo título de la conocida serie que combina a los ya archiconocidos luchadores de Capcom con personajes creados por Marvel.
Es muy probable que muchos de ustedes tengan dudas con respecto a este juego, sobre todo teniendo en cuenta lo flojo que fué X-Men vs Street Fighter, lo cierto es que ahora parece ser que en Capcom se han tomado las cosas un poco más en serio y si bien ésta no es la mejor conversión que han logrado, las mejoras con respecto a la versión anterior se notan a simple vista.



Seguramente esta es una buena noticia especialmente para los más fanáticos de la serie "Vs" de Capcom y en este caso, han logrado que esta conversión quede bastante más depurada y jugable de lo que fue la primera versión.

Con algunos cambios

Sin duda una de las modificaciones más evidentes que veremos en este juego son las animaciones de los personajes, ya que ahora los movimientos de cada luchador son mucho más prolijos que antes, pero igualmente y por las propias limitaciones que tiene la Playstation con respecto a la memoria, los personajes de este juego siguen teniendo menos cuadros de animación que la versión original, cosa que se hace más notoria en los luchadores de mayor tamaño como Hulk, Blackhearth o Zangief.
Por suerte se nota que quién hizo los recortes en las animaciones fue alguien con un poco más de sentido común que antes, porque ahora los cuadros que se han quitado, en la mayoría de los casos corresponden a movimientos secundarios a los que la gente normalmente no les presta atención, por suerte los personajes de menor tamaño como Ryu, Ken, Spiderman y otros, han sufrido menos recortes que los más grandes y conservan la mayoría de sus animaciones casi intactas.



Por otro lado una de las mejoras más importantes que tiene Marvel SH vs Street Fighter es que además de tener una mayor jugabilidad, el juego mantiene su velocidad estable en casi todo momento (incluso durante los Super Combos) y sólo en algunas contadas excepciones se frena un poco, pero en ningún momento esto resulta una molestia para el que está jugando.
Al igual que en X-Men vs SF, aquí no nos será posible cambiar de personaje durante el juego, porque según parece la Playstation no tiene la memoria suficiente como para tener cargados a cuatro luchadores distintos al mismo tiempo y en parte la causa de esto es el enorme tamaño de los escenarios, para solucionar en parte este problema, hay una modalidad llamada "Crossover" en la sí se podrá cambiar de luchador, pero será obligatorio que ambos jugadores usen a los mismos personajes, porque de esa manera el juego sólo necesita cargar las animaciones de dos chabones distintos.
En lo que se refiere a los gráficos, creo que no hay mucho para decir más que la calidad es idéntica a la del original y salvo los recortes que les mencioné antes y lo del cambio de personajes, este juego en general es una alternativa que vale la pena tener en cuenta para todos los fanáticos de este género que estén buscando algo entretenido.

83%





Lo mejor: Los gráficos, la jugabilidad
Lo peor: No se puede cambiar de personaje en la mayoría de las modalidades, los tiempos de carga entre niveles.

Final Test

reviews indispensables

Playstation

Nintendo 64



Game Boy

Dreamcast





Lo mejor del mes



Sega Rally 2



Sonic Adventure

Aprendan nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) Cuidado!!

Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

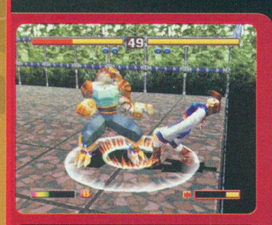
(39-30) Corran!!!

Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



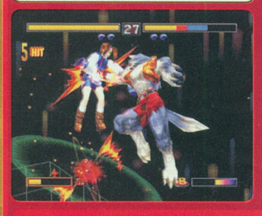
Bloody Roar 2



Por: Santiago Videla

A pesar de que en líneas generales, Bloody Roar no era muy distinto a cualquier otro juego de pelea en 3D, introdujo algo que ninguno de sus competidores tenía y eso era la posibilidad de que cada personaje pudiera transformarse en animal durante los combates, cosa que tuvo un gran éxito entre los fanáticos del género.
Bloody Roar 2 mantiene el estilo que hizo tan conocida a su versión anterior, sólo que ahora cuenta con un sistema de "Combos" y "Super-Combos" muy parecido al de los Street Fighter Alpha de Capcom, además la mayoría de sus personajes son más ágiles y sus movimientos son más fluídos que antes.
Bloody Roar 2 tiene una característica que hoy en día muy pocos o practicamente ningún otro título de Playstation tiene y es que durante el juego, sus gráficos están en alta resolución (512 x 480 para los que saben de qué se trata), lo más impresionante es que es posible configurarlo para que funcione en resoluciones aún mayores y en todos los casos el juego mantiene una velocidad de 50 a 60 cuadros por segundo. Sus gráficos tienen una calidad excelente al igual que sus efectos especiales, lo que lo convierten sin duda en una opción muy recomendable para todos los fanáticos de esta categoría y si les interesa saber algo más acerca de este juego, vean la guía que está en la sección Cheater´s Paradise.

Compañía / Distribución: Hudson
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Los gráficos y los efectos

Lo Peor: Sólo hay 11 personajes

87%

T´ai Fu



Por: Santiago Videla

Este es el último lanzamiento de la compañía Dreamworks en Playstation, esta vez, y para no dejar atrás sus viejas costumbres, han decidido tomar "prestados" algunos elementos de varias leyendas de la cultura China, con los que armaron una especie de aventura-arcade protagonizada por un tigre practicante del Kung-Fu.
El desarrollo del juego en sí es bastante simple, ya que en la mayoría de los niveles todo lo que tenemos que hacer es abrirnos paso hasta la siguiente área y de paso bajarle los dientes a los que nos estorben. A medida que vayamos avanzando, nos encontraremos con personajes especiales que nos enseñarán nuevas técnicas de ataque y de defensa, para que podamos derrotar a los enemigos finales de ciertas zonas, el problema es que si no saben inglés, no van a entender un catzo, porque los diálogos no están subtitulados.
Todos los entornos y personajes del juego, están completamente hechos en 3D y la ambientación de cada nivel es muy buena y los escenarios son muy coloridos.
T´ai Fu es un título agradable y con algunos detalles muy buenos y aunque a veces la posición de la cámara tiende a complicarnos las cosas y la dificultad en los niveles más avanzados es bastante elevada, creo por lo menos vale la pena que le peguen una mirada, en una de esas...

Compañía / Distribución: Dream Works / Activision
Dirección de Internet: www.activision.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: La dificultad

79%

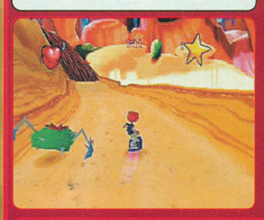
Psybadeck



Por: Maximiliano Peñalver

Psybadeck es uno (de entre por lo menos 10) juegos de snowboard/hoverboard que plagaron la Playstation el pasado fin de año y desgraciadamente dista de ser el mejor. Luego de una intro que deja bastante que desear y navegar por un menú de opciones hecho sin ganas, llegamos a la pantalla de selección de personajes, donde sólo podremos elegir entre dos: Xako y Mia.
El juego es un nuevo intento por explotar el género de las plataformas (al estilo Crash Bandicoot) pero por supuesto, no le llega ni a los talones. Psybadeck está dividido en mundos, dentro de los cuales hay varios niveles a superar. Los hay de dos estilos: Los comunes, en los que deberemos recorrer un circuito juntando "estrellas" y power-ups como en la mayoría de los juegos de este tipo, y los "especiales" en los que tendremos como objetivo, por ejemplo, matar a 60 pingüinos parados desde lo alto de un poste...
¿Emocionante? ¡No!
El control, a no ser que tengamos un pad Dual Shock es patético, y aún así deja bastante que desear, sobre todo porque el personaje tiene sólo una velocidad de desplazamiento, por lo que en ciertos lugares es prácticamente imposible no caernos por senderos estrechos. Los gráficos son muy comunes y hasta exagerados, hay árboles "bailando" alrededor de los caminos y decenas de detalles "psicodélicos" realmente fuera de lugar. Psybadeck es sin dudas uno de los peores juegos del año, por lo menos de manos de una compañía medianamente importante y americana.

Compañía / Distribución: Psygnosis
Dirección de Internet: www.psygnosis.com



Lo Mejor: La música (por poner algo)

Lo Peor: La jugabilidad

22%

Tiny Tank



Por: Santiago Videla

Sin dudas y a pesar de que no es un canto a la originalidad, Tiny Tank es un juego que por su simplicidad y su calidad gráfica, les puede llegar a resultar bastante interesante a muchos de ustedes.
En este juego y como su nombre lo indica, estaremos al mando de un pequeño tanque con el que vamos a tener que cumplir una serie de misiones con varios objetivos en cada una de ellas. El juego en sí se desarrolla en un ambiente hecho en 3D en el que la cámara nos enfoca en todo momento desde atrás y tiene una novedad bastante interesante: aquí podremos juntar las armas de los enemigos y usarlas nosotros y para esto tendremos 4 lugares distintos, para acomodarlas como se nos dé la gana. Los gráficos de Tiny Tank tienen una muy buena calidad, pero a veces cuando estamos en lugares muy abiertos, el juego pierde velocidad y el movimiento no es tan constante como en otros títulos parecidos. Lo mejor de este juego es la posibilidad de que dos jugadores puedan sacudirse a tiros un rato en una modalidad tipo "Deathmatch" con pantalla dividida y a pesar de que muchos otros juegos se pueden jugar de esta manera, digamos que sirve como para variar un poco.
A excepción de algunas pérdidas de velocidad, Tiny Tank es un buen juego que puede llegar a resultarles entretenido.

Compañía / Distribución: MGM Interactive
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Los gráficos
Lo Peor: Las pérdidas de velocidad

68%

Invasion from Beyond



Por: Martín Varsano

Este juego fue una verdadera sorpresa, les debo confesar. De por sí la tapa no me parecía para nada atractiva, y sus creadores (King of the Jungle) tenían un juego previo poco conocido, llamado Agent Armstrong, así que daba poco por el Invasion from Beyond (IFB). Pero debo decir que me equivoqué, ya que el juego es un impecable tributo a las películas de los '50 en las cuales platos voladores atacaban las ciudades sin piedad (sin ir más lejos, vean Mars Attack! para tener una idea de lo que estoy hablando).
La premisa del juego es bastante sencilla: Somos parte de un equipo bajo las órdenes del gobierno, que se especializa en lidiar con estos ataques extraterrestres. Desde el Cuartel General (HQ), nos irán dando instrucciones de lo que tenemos que ir haciendo, todo por supuesto a un ritmo bastante vertiginoso. Y esto es gracias al engine del juego, que hace que el IFB alcance velocidades de más de 50 cuadros por segundo sin ningún inconveniente. Manejando nuestra nave desde una perspectiva en tercera persona, iremos recorriendo las 30 misiones que componen al juego. Tal vez el único punto criticable sean los llamados del HQ, que a veces son muy repetitivos (hay que salir a un submenú) y a veces corta un poco la acción.

Compañía / Distribución: King of the Jungle / GT Interactive
Dirección de Internet: www.gtinteractive.com



Lo Mejor: La temática del juego
Lo Peor: Los llamados del HQ

75%

WCW/NWO Thunder



Por: Martín Varsano

THQ vuelve a la carga con este nuevo juego de lucha libre. Yo, que tuve la mala suerte de tener que jugar al WCW Nitro para la PC, les digo que éste, tiene algunas mejoras, pero sigue siendo un pobre juego de lucha, con movimientos algo "duraznos" y gráficos que dejan bastante que desear.
La animación de la intro está bastante bien, ya que el juego aprovecha la capacidad de la Play para pasar películas con una gran calidad. De ahí entramos a la selección del tipo de combate, que puede ser Campeonato para los tres cinturones (el juego une a varias categorías de lucha libre), encuentros de exhibición y el modo Battle Royal, en el cual compiten hasta 30 luchadores (aunque sólo cuatro pueden ingresar al cuadrilátero). Como dije antes, el juego tiene una leve mejora en la parte gráfica con respecto al WCW Nitro, aunque el público sigue siendo un desastre, y las animaciones de los luchadores son bastante pobres, al igual que el sonido en general. Tal vez lo más rescatable sean las intros de los luchadores, algunas bastante divertidas, por cierto.
Como siempre, la inteligencia artificial de la máquina es un drama absoluto. Es cuestión de aprenderse un par de movimientos básicos, y la IA de la computadora no podrá hacer frente a nuestro luchador, que despachará a sus enemigos en cuestión de segundos.
Lamentablemente, este es otro intento fallido de THQ por brindarnos un buen juego de lucha libre y sólo lo recomiendo para los ultra-fanáticos del género que se aburrieron de jugar a otros títulos.

Compañía / Distribución: Inland Productions / THQ
Dirección de Internet: www.thq.com



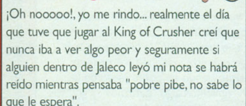
Lo Mejor: Las intros de los luchadores
Lo Peor: Los gráficos. La IA de la máquina

35%



Irritating Stick





Por: Santiago Videla

¡Oh nooooo!, yo me rindo... realmente el día que tuve que jugar al King of Crusher creí que nunca iba a ver algo peor y seguramente si alguien dentro de Jaleco leyó mi nota se habrá reído mientras pensaba "pobre pibe, no sabe lo que le espera".

La cosa es que siempre creí que el objetivo de un juego era el de entretener y hacer que el que lo esté jugando pueda descargar tensiones y relajarse.

Evidentemente a la gente de Jaleco todavía no se lo han dicho y es por eso que el objetivo de este juego (o por lo menos eso es lo que logró conmigo), es sacar completamente de sus casillas a la pobre víctima que intente jugarlo ya que lo que hay que hacer es guiar un palo por un camino formado por líneas y algunos obstáculos en 3D antes de que se termine el tiempo. Lo que resulta verdaderamente Irritante en todo esto es que tendremos que hacerlo sin siquiera rozar uno de los bordes del estrecho pasillito que tenemos por escenario ya que si lo tocamos tendremos que empezar toooodo de nuevo.

Tengan en cuenta que además tiene unos gráficos que realmente apestan, lo que hace que hasta mirar el menú del memory card resulte más entretenido que el juego.

Posiblemente Irritating Stick sea muy popular... en la casa del que lo inventó, pero eso no significa que el resto del mundo tenga que sufrirlo, así que les recomiendo que mejor cuiden sus nervios y ni se le acerquen.

Compañía / Distribución: Jaleco

Dirección de Internet: Por suerte no hay



Lo Mejor: Que acepten devolvernos la plata

Lo Peor: Que tengamos que quedárnoslo

2%

Kensei



Por: Santiago Videla

Después de haberse mandado juegazos como el Metal Gear Solid o su producción más reciente Silent Hill, parece ser que los muchachos de Konami decidieron darle un descanso a sus neuronas y de paso hacer un jueguito cancerígeno como para no perder el ritmo de laburo. Ahí es precisamente donde entra Kensei, ya que es evidente que en este caso, la creatividad es lo primero que se ha tomado vacaciones.

Creo que no hay mejor forma de describir a este juego más que como un simple clon del Tekken 3, pero con gráficos más pedorros, movimientos semi-paralíticos al mejor estilo C3PO y un diseño de personajes que no le mueven un pelo ni al más ultra-fanático de los juegos de lucha.

Lo que es peor, es que la respuesta de nuestro personaje a los movimientos que hacemos es bastante lenta, cosa que tiende a confundirnos un poco, además su dificultad media ya de por sí es bastante elevada y a veces ni siquiera podremos evitar que los enemigos nos partan la jeta en cuestión de segundos.

En pocas palabras, Kensei es uno más del montón, que inevitablemente pasará a engrosar la lista de juegos de pelea 3D de poca monta, así es que si no quieren hacerse mala sangre con un título que realmente no vale la pena, mejor esperen un poco más a que salga algo más decente.

Compañía / Distribución: Konami

Dirección de Internet: www.konami.com



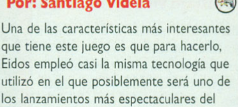
Lo Mejor: La introducción

Lo Peor: Los personajes

42%

Akuji the Heartless





Por: Santiago Videla

Una de las características más interesantes que tiene este juego es que para hacerlo, Eidos empleó casi la misma tecnología que utilizó en el que posiblemente será uno de los lanzamientos más espectaculares del año y se trata nada menos que del Legacy of Kain: Soul Reaver.

A pesar de que Akuji the Heartless no es tan detallado como se supone será Soul Reaver, tiene un estilo muy parecido, sólo que en este caso el protagonista es algo así como un sacerdote vudú.

El juego en sí no es muy diferente a lo que sería cualquier clon de los Tomb Raider, aunque el desarrollo de esta aventura tienen mucha más acción.

Uno de los puntos que más se destaca en Akuji... es obviamente la calidad de sus gráficos, tanto en los modelos del personaje y algunos enemigos como en los escenarios, pero lo más llamativo son sus efectos.

Desafortunadamente parece ser que los creadores de este título no tomaron en cuenta un detalle que a la larga se puede tornar molesto, el asunto es que la cámara desde donde vemos al personaje se maneja en forma manual y por lo menos a mí no me causó ninguna gracia tener que estar ajustándola a cada rato.

Si bien éste es un juego interesante, los hay mejores, así que les recomiendo que traten de verlo antes de decidirse.

Compañía / Distribución: Crystal Dynamics

Dirección de Internet: www.crystald.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: El manejo de la cámara

69%



Contender



Por: Martín Varsano

De a poco se van sumando las compañías a la arena de los juegos de boxeo. Primero fue EA con su Knockout Kings y ahora es el turno de Sony con el Contender. Los dos juegos tienen algunas similitudes, pero el Contender sale perdiendo en la pelea (y eso que el Knockout Kings tampoco es una maravilla). Para empezar, los gráficos son bastante pobres. Los boxeadores son híper-poligonales, sacados vaya a saber uno de que juego de hace unos tres años. Los movimientos de los mismos tampoco son muy fluidos, y el sonido del juego en general deja bastante que desear.
De todas formas, para el que lo quiera probar, les cuento que hay dos modos de juego: El Evento Principal y la Exhibición. En el primero atravesaremos diferentes combates (el juego cuenta con un detalle salvable y es que los boxeadores tienen ciertos atributos de experiencia que se van modificando con los encuentros), mientras que el segundo es para jugar con un amigo, principalmente. Además para ver el match contamos con siete cámaras (incluyendo el modo de primera persona) y más de 40 boxeadores, pero lamentablemente estas virtudes no alcanzan para darle brillo a un juego que es infinitamente inferior que el Knockout Kings, y que además de todo es terriblemente monótono. Una lástima, porque el género de boxeo da para más.

Compañía / Distribución: Victor Interactive Soft. / Sony
Dirección de Internet: www.sony.com



Lo Mejor: Los atributos de los boxeadores

Lo Peor: Los gráficos y el sonido

40%



Syphon Filter



Por: Santiago Videla

Finalmente ya está entre nosotros, éste que segun muchos sería el sucesor del Metal Gear Solid.
Bueno, lo primero que les quiero aclarar es que eso está bastante lejos de ser verdad por el simple motivo de que su estilo es totalmente diferente y además no resulta tan sorprendente como lo es Metal Gear.
En este juego y a pesar de que tenemos objetivos bien definidos en cada misión, la acción es mucho más directa y bastante más simple, pero igualmente resulta muy atrapante y a simple vista se nota que está bien hecho.
En Syphon Filter nuestra misión es detener a un grupo terrorista que supuestamente planea lanzar un ataque con armas químicas y para eso tomaremos el papel de un miembro de las fuerzas especiales.
En este caso, veremos a nuestro personaje desde atrás con un estilo más bien parecido al de los Tomb Raider, sólo que este juego tiene la ventaja que cuando la cámara se coloca en un lugar que podría llegar a estorbar, el personaje se hace transparente.
Este juego, también nos ofrece la ventaja de poder apuntarle automáticamente al enemigo más cercano, simplemente manteniendo presionado uno de los botones del pad.
Gráficamente, Syphon Filter tiene una muy buena calidad y aunque no es nada que no se haya visto antes, este es un muy buen juego, repleto de acción por todos lados y con algunos detalles realmente espectaculares que lo convierten en algo que vale la pena.

Compañía / Distribución: Eidetic / 989 Studios
Dirección de Internet: www.989studios.com



Lo Mejor: El sistema de puntería

Lo Peor: La dificultad de algunos niveles

90%

Rollcage



Por: Santiago Videla

De todos los juegos de carreras que han salido últimamente, sin dudas Rollcage es el más ingenioso, ya que en este caso estaremos compitiendo con unos extraños autos que pueden correr casi sobre cualquier superficie, incluso dados vuelta.
Este juego tiene una ambientación futurista y un estilo es un tanto parecido al de WipeOut y al igual que en muchos juegos de este tipo, podremos agarrar una serie de "power-ups" durante la carrera, que nos servirán para ganar más velocidad durante algún tiempo, o en algunos casos nos darán armas para deshacernos de los demás.
Lo más llamativo de Rollcage es que nuestros vehículos pueden incluso correr por el techo de algunas secciones de cada circuito y en caso de que los movimientos de la cámara cuando hacemos esto, no nos terminen mareando, ésta será una buena forma de superar a aquellos molestos que nos estén cerrando el paso.
Hablando un poco de los gráficos, los escenarios de Rollcage tienen una buena calidad y el diseño de las pistas es bastante interesante, el único punto en contra es que los modelos de los autos son feos como patada en los... bueno, imagínense.
En resumen, si ustedes son ultra-fanáticos de los juegos del estilo del Wipeout, entonces traten de verlo, porque si bien no es malo, no se trata de la octava maravilla. Si lo que están buscando algo más real, entonces aquí no hay nada que ver.

Compañía / Distribución: Psygnosis
Dirección de Internet: www.psygnosis.com



Lo Mejor: La sensación de velocidad

Lo Peor: Los modelos de los autos

63%

No Mercy



Por: Santiago Videla

Según veo este mes, supongo que por los pagos del sol naciente debe haber habido algún concurso llamado "Imitemos al Tekken" o algo por el estilo, a menos que se trate de un repentino aumento del interés por los juegos de lucha 3D de baja calidad.

Ahora es el turno de No Mercy, un juego prácticamente idéntico al Kensei hecho por Konami y por lo tanto una imitación barata del Tekken 3, que no le llega ni a los talones.

Al igual que Kensei, No Mercy se caracteriza por no calentar ni a los que se disfrazan de Ryu para jugar a los Street Fighter y se mantiene dentro de lo que parece ser una nueva moda en Japón, es decir "prohibido usar la imaginación".

Los personajes de este juego van desde simples karatecas hasta empleados de oficina y aunque sus movimientos son bastante mejores que en los de su gemelo de Konami, no son lo suficientemente buenos como para llamar la atención.

El peor aspecto de este juego son los escenarios, que brillan por la simplicidad de su diseño y lo cuadriculado de sus texturas, además la totalidad de sus opciones están en japonés, cosa que no ayuda demasiado.

Creo que si el objetivo de este juego era combatir el insomnio de millones de personas, los felicito, misión cumplida.

Compañía / Distribución: KSS

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Es fácil como pocos

Lo Peor: Es embolante como ninguno

39%

Mario Party



Por: Maximiliano Peñalver

Si ustedes tienen una N64 y todavía no lo conocen, presten mucha atención porque sin duda éste es uno de los juegos más ingeniosos y entretenidos que hayan salido para esta consola.

En líneas generales, Mario Party es una especie de juego de tablero, en el que pueden participar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo y el objetivo del juego será ver quién consigue agarrar la mayor cantidad de estrellas, monedas, etc.

Para eso cada quién tirará un dado (cuando sea su turno) y esto determinará la cantidad de casilleros que podrán avanzar, hasta aquí todo parece de lo más sencillo, pero lo que hace que este título sea algo único es que a medida que vayamos recorriendo los caminos del mundo que hayamos elegido, tendremos que tomar parte en distintos mini-juegos (50 en un principio) en los que conseguiremos premios y monedas que nos servirán para seguir avanzando.

Estos mini-juegos son de lo más variados y van desde carreras de autos a control remoto (slot cars) hasta competencias de buceo, pasando por una gran cantidad de espectaculares juegos de habilidad en los que en algunas ocasiones tendrán que competir dos contra dos o tres contra uno.

Si tienen un par de amigos con quienes jugarlo, no se lo pierdan porque Mario Party es de lo mejor.

Compañía / Distribución: Rare / Nintendo

Dirección de Internet: www.nintendo.com



Lo Mejor: Es alucinante jugarlo entre varios

Lo Peor: Jugarlo solo

91%

Super Smash Brothers



Por: Maximiliano Peñalver

No es muy común ver juegos de pelea en la N64, pero lo que es menos común es que los luchadores sean los protagonistas de los éxitos más grandes de Nintendo, como por ejemplo: Mario, Donkey Kong, Link, Yoshi y algunos otros.

Básicamente Smash Brothers es un juego de pelea con gráficos 3D, pero si embargo la acción se desarrolla en 2D como en el caso de los Street Fighter.

Lo más espectacular que tiene este juego es que nos permite jugar de a cuatro al mismo tiempo y además los escenarios son mucho más amplios que en la mayoría de estos juegos, tienen varios pisos y están llenos de objetos especiales, como para que las peleas sean un poco más movidas que de costumbre.

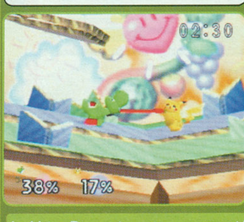
Una variante interesante que introduce este juego es que aquí no tenemos que noquear a los contrarios, sino que lo que hay que hacer es lograr que se caigan fuera del escenario de modo tal que no puedan volver a entrar.

A pesar de que está hecho en base a una serie de ideas y personajes de lo más sencillos, este juego tiene todo lo que hace falta para convertirse en un éxito.

Super Smash Brothers es uno de esos juegos que si lo juegan de a varios, los mantendrá enganchados por horas y horas sin cansarlos ni aburrirlos.

Compañía / Distribución: Nintendo

Dirección de Internet: www.nintendo.com



Lo Mejor: De a varios es super-entretenido

Lo Peor: Jugarlo contra la máquina

85%



Turok 2



Por: Maximiliano Peñalver

A pesar de tener el mismo nombre que las versiones de PC y N64, este juego no tiene absolutamente nada que ver con el conocido arcade 3D.
Esta versión de Turok 2 es una especie de arcade 2D de plataformas bastante parecido a la mayoría de los juegos de este estilo que se pueden ver en Game Boy, pero con la evidente diferencia que éste está en colores.
En este juego, además de poder movernos hacia los costados, en algunos niveles los escenarios estarán en una perspectiva similar a la de los Double Dragon lo que significa que también podremos movernos hacia arriba o hacia abajo.
La acción no es algo que se pueda calificar como algo novedoso ya que sólo hay que avanzar matando a los bichos que se vienen y en el camino, podremos ir agarrando nuevas armas, energía, etc.
Lo bueno de Turok 2 es que para el tamaño que tienen los gráficos, la calidad es buena y la animación de los personajes, (especialmente el nuestro) es bastante prolija.
En conclusión, a pesar de que no es lo más original del mundo, este juego es bastante entretenido y puede resultarles ideal, en caso de que tengan que hacer uno de esos viajes largos y pesados que parecen no terminar nunca.

Compañía / Distribución: Acclaim
Dirección de Internet: www.acclaim.com



Lo Mejor: Es entretenido

Lo Peor: Más de lo mismo

74%

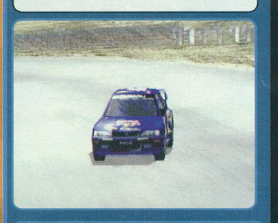
Sega Rally 2



Por: Maximiliano Peñalver

Por fin un juego que realmente tiene el nivel de calidad que la Dreamcast prometía. Sega Rally 2 (SR2), no sólo es una impresionante conversión del original, sino que además tiene más opciones, autos, pistas y unas cuantas cosas más.
Para empezar, en lugar de los 4 coches a los que nos tenía acostumbrados el arcade original, aquí comenzaremos con 8 y uno de los agregados más interesantes que tiene SR2 es que ahora podemos usar el freno de mano, para tomar las curvas de costado y hacer una serie de maniobras que antes sólo podíamos imaginar.
En cuanto a las pistas, tendremos una modalidad de arcade en las que podremos jugar en las 4 pistas que tiene la versión de salón, pero además hay un nuevo modo de juego llamado "Ten Year Championship" en el que competiremos en varias temporadas a lo largo de 6 recorridos con 3 variantes cada uno, lo que nos da un total de 18 pistas nuevas, pero eso sin contar los cambios de clima y los distintos tipos de terrenos que tendrán todas ellas.
Si a esto le sumamos el hecho de que ahora es posible ajustar la mecánica de los autos (frenos, llantas, suspensión, motor, etc.) y además es posible competir entre 4 jugadores a través de Internet, lo que nos queda es un título verdaderamente imperdible para todo fanático de este género.

Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Las nuevas opciones

Lo Peor: Algunas pérdidas de velocidad

92%



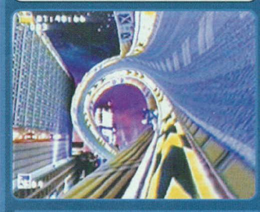
Sonic Adventure



Por: Maximiliano Peñalver

Hasta el momento, este juego es el que mejor demuestra las posibilidades de la Dreamcast y seguramente volverá a colocar a la mascota de Sega entre los títulos más vendidos del momento.
Sonic Adventure es una especie de mezcla entre un arcade y una aventura, que ha conseguido sacar lo mejor de cada género para formar un juego muy entretenido, repleto de acción y muy variado.
Este juego está compuesto por una serie de niveles en los que tendremos que explorar y hablar con los habitantes de los distintos lugares, quienes nos ayudarán a encontrar objetos que nos servirán tanto como para avanzar en el juego, como para mejorar las habilidades de nuestros personajes, que en este caso serán seis.
Una de las características más espectaculares de Sonic Adventure es que los niveles del tipo aventura se intercalan con secciones de acción en donde el juego vuelve a tener el ritmo ágil y vertiginoso de los primeros títulos de la serie Sonic.
Como agregado a todo esto, habrá lugares en donde podremos conseguir y criar unos pequeños bichitos, que a medida que el juego avance irán aprendiendo nuevas cosas, estas criaturas se pueden grabar usando el sistema VMS y desde ahí podremos controlar su desarrollo. En pocas palabras, de lo mejor que se puede ver en Dreamcast.

Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: El estilo de juego

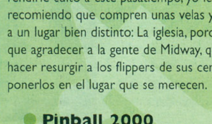
Lo Peor: El manejo de las cámaras

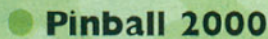
94%

El nuevo proyecto de Midway, conocido como Pinball 2000, puede ser el flipper del futuro

Revenge from Mars

Muchos ya le habían puesto flores en el cementerio a los flippers, luego de su apogeo hace una buena cantidad de años, cuando la fiebre de las casas de videojuegos se expandió de la costa atlántica atacando la capital y aledaños. Y no era una posición exagerada, ya que después de grandes éxitos como los pinball de Indiana Jones o Terminator, para citar dos ejemplos memorables, las innovaciones en la materia no mostraban gran esfuerzo por parte de las compañías. Bueno, señoras y señores, los que no fueron al cementerio para rendirle culto a este pasatiempo, yo les recomiendo que compren unas velas y se dirijan a un lugar bien distinto: La iglesia, porque hay que agradecer a la gente de Midway, que quiere hacer resurgir a los flippers de sus cenizas, y ponerlos en el lugar que se merecen.

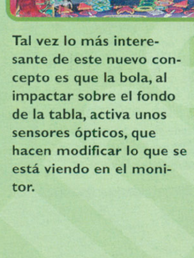




Pinball 2000

Recuerden esas dos palabras, porque son el sinónimo de la innovación. Este nuevo sistema de Midway promete revolucionar la industria, utilizando una técnica de hologramas.

El primer título de este novedoso sistema es Revenge from Mars (Revancha de Marte), la secuela de un clásico de Williams llamado Attack from Mars. El flipper combina los elementos clásicos de este tipo de juegos, con una nueva tecnología que incluye una CPU (cortesía de Cyrix) y un monitor en la parte trasera. Una señal es transmitida a la tabla, que monitorea el movimiento de la pelota, y los targets "virtuales" se activan con la bola a través de sensores ópticos ¿Cómo es esto? Sencillísimo. Cuando la pelota golpea uno de los targets virtuales, la imagen del monitor cambia para mostrarnos el resultado de nuestra acción. El sistema es bastante sencillo, pero ofrece un panorama totalmente nuevo para los programadores, que ahora pueden colocar diferentes programas en el mismo juego, transformándolo en otro flipper. Muy interesante, ¿no les parece? No bien tengamos la oportunidad de probar uno, les vamos a comentar que nos pareció... ¡pero parece que va a ser grosso!



Tal vez lo más interesante de este nuevo concepto es que la bola, al impactar sobre el fondo de la tabla, activa unos sensores ópticos, que hacen modificar lo que se está viendo en el monitor.



Como pueden apreciar en esta foto, el tamaño del flipper es mucho más chico que los convencionales. Esto se debe a que la mayor parte de la acción se concentra en el monitor de la parte trasera de la tabla.

ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- La Play 2 pisa el acelerador
- Las consolas se lanzan a Internet
- Turok 3... ¿para antes de fin de año?
- Un nuevo proyecto para Hideo Kojima
- Nintendo no se queda en el molde

Estos chimentos son gentileza del IA

La Play 2 pisa el acelerador

Seguramente, si leyeron la nota de la sección Now Loading, se habrán enterado de los ambiciosos planes que tiene Sony para su nueva maquinita, lo cierto es que según comentarios de gente relacionada con este proyecto, parece ser que una de las primeras modificaciones que sufrirá la nueva consola será que en lugar de llevar un microprocesador de 250 mhz como estaba previsto originalmente, el modelo final contará con uno de 300 mhz.

Por ahora y aunque las probabilidades de que esto sea así son muy elevadas, esto sigue siendo un rumor del que ya está hablando todo el mundo, pero si tenemos en cuenta que una de las principales metas de Sony es dejar a la Dreamcast en el olvido, entonces es posible que nos tengan reservadas unas cuantas sorpresas más.

Las consolas se lanzan a Internet

Al parecer, una compañía dedicada al desarrollo de juegos "On Line" llamada VR-1, está haciendo proyectos para crear juegos para Dreamcast y la futura Playstation 2, que se jugarán exclusivamente por Internet.

Esta empresa compró recientemente las compañías Devil's Thumb y POW Games (ésta última es de origen japonés), y según dicen algunos rumores que corren por ahí, ya estarían trabajando para crear servidores exclusivamente dedicados a juegos de consola, que en un principio estarían destinados a títulos de Dreamcast.

De acuerdo con algunos anuncios hechos por los responsables de VR-1, ésta firma está particularmente interesada en las especificaciones anunciadas por Sony acerca de su nueva máquina y entre otras cosas dijeron que ese tipo de tecnología sería ideal para que sus proyectos acerca de los juegos "On Line" sea una realidad en poco tiempo ya que con un hardware como el de la Play 2, la estabilidad de los juegos ya no sería un problema... evidentemente estos muchachos no andan con pequeñeces y en una de esas, capaz que nos puedan llegar a sorprender.

Turok 3... ¿para antes de fin de año?

¿No será demasiado pronto muchachos?, lo cierto es que nuestro corresponsal en el primer mundo nos pasó el dato de que por allá se está corriendo la bola de que Acclaim tiene pensado sorprender a todo el mundo en la exposición E3 (la muestra anual de juegos más importante del mundo), en la que parece que darán a conocer todo sobre este nuevo título de la saga, que en un principio estará disponible para los usuarios de N64.

Esta muestra se realizará en la ciudad de Los Angeles, en el mes de Mayo y como no podía ser de otro modo, Next Level estará ahí para ver todo lo que se viene este año y de paso para ver que tan cierto es este chimento.

Un nuevo proyecto para Hideo Kojima

Tal vez este nombre no signifique nada para muchos de ustedes, aunque lo dudo, porque este señor es nada más ni nada menos que el creador de Metal Gear Solid y según parece será el encargado de uno de los primeros proyectos de Konami para Dreamcast, que se llamará Raizeleet.

Según los primeros comentarios de este juego, parece que será una aventura en la que el protagonista será un cantante con un instrumento parecido a una guitarra, que entre otras cosas tendrá la habilidad de entender lo que la gente dice.

Sin duda esta es una idea un tanto bizarra, pero que es original no me cabe ninguna duda y si hay alguien capaz de sacar algo bueno de esto seguramente ese es Mr. Kojima.

Por el momento; Konami no aclaró si ya han llegado a un acuerdo con él, ya que como se imaginarán, un tipo con la trayectoria que tiene Hideo no les va a cobrar dos pesos, pero seguramente en cuanto haya novedades al respecto, se las haremos llegar.

Nintendo no se queda en el molde

Parece ser que ante los evidentes cambios que se vienen, con la llegada de la Dreamcast y el futuro lanzamiento de la Playstation 2, la gente de la gran N no se quiere quedar atrás y por eso es que ya están haciendo planes junto con una compañía llamada Art-X, para desarrollar el hardware que tendrá su nueva consola, que al parecer se conocerá como N2000 o N200X.

Según comentarios de Howard Lincoln (uno de los más altos ejecutivos de la empresa), este proyecto se mantendrá en el más riguroso secreto, por lo menos hasta cerca de fin de año y será en ese entonces cuando piensan dar a conocer las especificaciones de su nueva máquina.

Como todos ya saben, es prácticamente imposible mantener algo así en secreto por mucho tiempo y según algunos comentarios (no muy accidentales) hechos por algunos de los miembros del equipo técnico, que entre otras cosas estuvo a cargo del desarrollo de la N64, parecería que uno de los planes de Nintendo para su arma secreta sería dotarla con dos microprocesadores, que en un principio harían que su velocidad supere los 400 mhz... ¡qué lo tiró!

Lo único que sí fue confirmado oficialmente por Nintendo, es que esta nueva consola no usará más cartuchos, en su lugar es muy posible que el sistema que utilizará será el DVD, pero por ahora no está decidido, igualmente esta máquina no estará lista hasta fines del año que viene o principios del 2001, así que estén atentos.

Por Patricio Land

Neon Genesis Evangelion: Las películas

- **Autor:** *Hideaki Anno*
- **Produce:** *Gainax*
- **Origen:** *Japón*

En el momento de su estreno los dos últimos capítulos de la serie dejaron bastante que desear, ya que su director y guionista, Hideaki Anno, no quiso resolver los misterios planteados en la serie (por los menos con la claridad que exijían los miles de fans que su historia había generado) y la despedida de Evangelion de la TV fue poco menos que desastrosa.

Viendo el filón que tenía entre manos y habiendo entrado en razones merced a la cantidad de cartas que los seguidores de Eva le habían hecho llegar hasta sus oficinas en Gainax (la empresa encargada de dar vida al programa), Anno proyectó la realización de un largometraje que sería exhibido en las salas de cine del país del sol naciente.

El día del estreno cientos de miles de personas se avalancharon en las puertas de los cines, para poder ver el final de su serie favorita.

La película comenzaba como un resúmen de los capítulos televisivos (Death) y algo más de media hora de animación original especialmente facturada para la ocasión (Rebirth). Pero la decepción se hizo presente una vez más, ¡La película no tenía final! Tan sólo un terrible cartel de "Continuará" interrumpiendo una de las escenas de combate más famosas de la historia del animé (algo así como sucedió con Volver Al Futuro 2 y 3).

Meses después llegó el verdadero y definitivo desenlace de la mano de The End Of Evangelion, donde su controvertido creador prometía atar todos los cabos sueltos y terminar de una vez por todas con este tormento.

Pasó mucho tiempo hasta que ambas películas fueran editadas en video en su país de origen y cuando por fin salieron lo hicieron con nuevos nombres : Air (capítulo 25 especial) y Togo koro Kimi no (Mi corazón sincero a tí o capítulo 26 especial).

Pero aunque ambos films no saldrán editados en inglés o castellano por lo menos hasta el año que viene, ya se pueden conseguir versiones impecablemente subtituladas en castellano, hechas por fans de la serie y con una traducción verdaderamente fiel al original y por lejos mucho mejor que las traducciones "oficiales" a las que estamos acostumbrados.

Si los responsables de Neon Genesis Evangelion han cumplido con sus seguidores es algo que deberán descubrir por sí mismos, pero sin dudas ambas películas son imprescindibles para aquellos que hayan venido disfrutando (y sufriendo) con las aventuras de Shinji, Misato, Asuka y por supuesto los Evas.



Neon Genesis Evangelion Art Book

Para los fanáticos de esta serie seguramente este libro será la Biblia y no es exagerado tratándose de Evangelion, el animé que más revuelo ha armado desde su estreno en Japón en la pantalla chica.

Como comentamos en números anteriores la serie se puede conseguir en video cassettes (9 en total en su versión en castellano) y la colección se completa sin lugar a dudas con este libro de arte que contiene un total de 184 páginas, la gran mayoría a todo color.

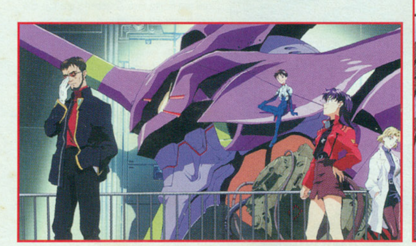
El mismo está dividido en varias secciones, siendo las tres más importantes las dedicadas a las ilustraciones de las portadas, publicidades, el diseño de los personajes (tanto los humanos como los Evas), su anatomía, indumentaria, armamento y de los enemigos (en este caso los famosísimos "Angeles" o "Apóstoles" en sus diechiocho encarnaciones).

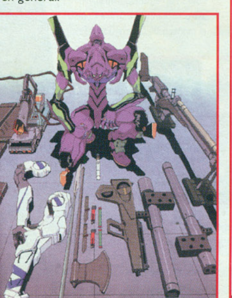
La obra se completa con resumen de episodios, comentarios de los autores, bocetos de ciudades, edificios, vehículos, instalaciones militares, etc.

Imposible de dejar pasar por alto, tanto para los seguidores de la historia como para los amantes del dibujo en general.









El regreso de los robots gigantes

Este género tan popular en los años 70 donde infernales máquinas humanoides se daban masa arrojándose partes de su cuerpo (puños, misiles, cabezas voladoras, etc. sin piedad), es el favorito de todos los tiempos en Japón y no deja de tener su buena cantidad de seguidores por nuestras pampas.

Sin dudas el más popular de todos ellos ha sido el legendario Mazinger Z y sus estrafalarios enemigos y compañeros, una serie a partir de la cual su autor, Go Nagai creara su inoxidable imperio.

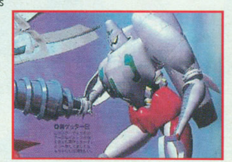
En su país de origen otros robots inventados por la misma persona tuvieron tanto o más éxito como este precursor, siendo uno de ellos un desconocido entre nosotros: Getter Robo.

Resulta que con el tiempo todos los robots gigantes pasaron de moda y fueron a parar al "cuartito del Fondo", dejando lugar a las nuevas olas de los animés romanticones de los ochenta.

Pero con el advenimiento de Evangelion (que superficialmente no deja de ser una serie de Robots Gigantes), los ponjas se pusieron las pilas y la factoría mecánica comenzó a funcionar de nuevo, con un estilo super profesional, un look renovado y una animación espectacular (gracias al uso de los computer graphics, el 3D y todo el revuelo tecnológico) hoy los gladiadores de hojalata vuelven mejor que nunca de la mano de un privilegiado Shin Getter Robo, en una serie donde los combates, las traiciones, los monstruos transformables y los más osados pilotos se dan lugar sin dar respiro al desentrenado espectador, más acostumbrado a Sailor Moon que a estos desmadres visuales.

Si Getter Robo volvió fue tan sólo como advertencia: Atención que Mazinger Z y Afrodita deben estar a la vuelta de la esquina!

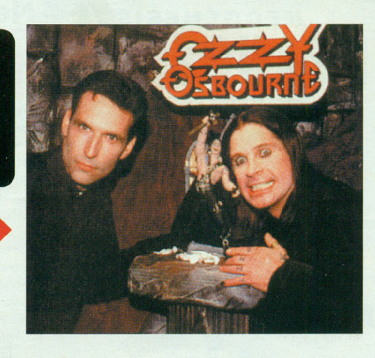






Jason ataca de nuevo

Esta serie de muñecos fueron todo un éxito en los Estados Unidos, y ahora se pueden conseguir en todas las comiquerías del país. En la primera tanda podemos encontrar a Jason, el inefable asesino serial que nunca corría, pero siempre terminaba alcanzando a sus víctimas, para luego dezmenuzarlas sin un dejo de emoción, y a otros enfermitos por el estilo, que todos los fanáticos del género van a adorar...



Primero KISS, ahora le toca a Ozzy Osbourne

Es increíble como un tipo con tanta suerte se puede dar el lujo de conocer a las más grandes estrellas del rock, y encima se llena los bolsillos de dinero, ya que sus juguetes son sin duda los mejores del mercado. Obviamente estamos hablando de Todd, quien ya ha flirteado con los KISS y una serie de muñecos, bastante bizarros por cierto, pero que parecen haber acaparado la atención de los fans de los carapintadas. Ahora le toca el turno a otra leyenda del rock: Ozzy Osbourne, que tendrá su juguete como corresponde a cualquier astro rockanrolero. ¿Para cuándo el muñeco de Charly García?

Pinhead en su mejor momento

Se podría decir que casi todos los fans del cine de terror conocen a Clive Barker, creador de obras maestras del género como Candyman y Hellraiser. Bueno, este muchacho nos presenta la cuarta parte de la saga, en la cual una familia crea, sin saberlo, una caja que abre las puertas del Infierno - liberando a Pinhead (sí, es el pelado medio trastornado de la tapa, ídolo de multitudes y casi un ícono de la juventud) y sus secuaces para hacer maldades en la Tierra. Obviamente esta familia tiene que tratar de remediar la macanita que se han mandado, cerrando la puerta hacia el Infierno, con Pinhead y sus amiguitos del otro lado, ¡por cierto!

Si tuvieron oportunidad de ver las tres primeras películas, obviamente no se pueden perder este cuarto capítulo, que tal vez no tenga la tensión de la película original, pero que de todas formas sigue siendo uno de los argumentos más originales del género del terror.

Precio estimado en USA: $15



El Conde Cogliostro

Esta nueva figura está basada en la serie DARK AGES de Spawn, y al parecer va a estar disponible solamente para los miembros del Club de Coleccionadores (sinónimo de gastar mucho dinero en juguetes) de figuras de Todd McFarlane (¿les suena conocido el nombre?)

Es muy probable que la figura no esté disponible a la venta en la Argentina, y si por casualidad llega a pisar nuestro suelo seguramente va a salir como un departamento de tres ambientes, es por eso que nosotros, que pensamos en la economía de nuestros lectores, se la mostramos para que puedan apreciar la calidad de la misma.

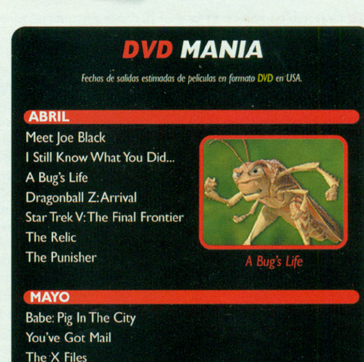


DVD MANIA

Fechas de salidas estimadas de películas en formato DVD en USA.

ABRIL

Meet Joe Black
I Still Know What You Did...
A Bug's Life
Dragonball Z: Arrival
Star Trek V: The Final Frontier
The Relic
The Punisher



A Bug's Life

MAYO

Babe: Pig In The City
You've Got Mail
The X Files
True Lies

Movie World

reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

Por Santiago Videla y Martín Varsano

WIng Commander

- **Dirección:** Chris Roberts
- **Edita:** 20th Century Fox
- **Año:** 1999

Una vez más, un juego de computadora se pasa a la pantalla grande y esta vez es el turno de la conocida saga de Wing Commander.
Con la ayuda de Chris Roberts, (uno de los creadores del juego) Origin y unos cuantos palos verdes encima, la Twenty Century Fox finalmente ha logrado estrenar esta película en los Estados Unidos, y según parece ya hay planes para hacer una serie de televisión.



En este caso, la historia tiene una ambientación un tanto parecida a la del primer título de la saga, y todo transcurre en el año 2654, en donde los siempre molestos Kilrathi han logrado afanarse una poderosa computadora de navegación y planean usarla para hacer que sus fuerzas puedan transportarse justo detrás de las líneas de defensa de la Federación, y así lanzar un devastador ataque contra la Tierra.





Como era de esperarse, el único obstáculo que encontrarán en su camino es el crucero "Tiger´s Claw" (la nave principal en el primer juego) y todos sus pilotos de combate, entre los que obviamente estarán algunos de los personajes más conocidos de los juegos, como por ejemplo Blair y Maniac.

Todavía no se sabe si está película se va a estrenar en los cines de nuestro país, pero sin duda llegará en DVD o en Video.



Según se dice, ésta no es de las mejores del género, pero tratándose de Wing Commander es algo que hay que ver, aunque más no sea para reirse un rato viendo a los muñecos de los Kilrathis en acción.

Blast from the Past

- **Edita:** New Line Cinema
- **Año:** 1999



El argumento de esta comedia (medio romanticona, por cierto) es bastante original, hay que reconocerlo: Adam (caracterizado por Brendan Fraser, que ya se lo vio en George de la Selva) es un tipo que tuvo la desgracia de pasar toda su infancia en un refugio nuclear, por un error de su padre, el brillante pero paranoico científico Calvin Webber (Christopher Walken, un genio), que confunde un accidente de un avión con una explosión nuclear. Calvin no tiene mejor idea que encerrar por 35 años a su familia en el refugio, y obviamente Adam emerge de la covacha como el peor de los nerds, con costumbres atrasadas unos treinta y pico de años. Para colmo de males, conoce a Eve (la diosa de Alicia Silverstone, que no se lo que come pero cada día está más fuerte), que no puede creer los modales del muchacho, en un mundo donde la caballerosidad y la ingenuidad han desaparecido.



La pregunta es la siguiente ¿Para qué sale Adam del refugio? Para conseguir comida (después de 35 años los bifes de chorizo escasean) y encontrar una mujer que no tenga tres ojos (o sea, mutante por la radiación, según el padre de Adam) para volver a poblar la Tierra. Como no puede ser de otra manera, no se topa con una regordeta con aparatos, sino con la antes mencionada Eva.



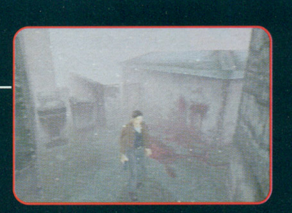
La peli seguramente se va a estrenar en la Argentina, porque es el tipo de cine que gusta en estas latitudes. Lo que habrá que adivinar es cuál va a ser el título en castellano, ya que acá les encanta jugar con los nombres de las pelis después de tomarse unos vinos.

Ah! Si les gusta la música, ya está disponible el CD homónimo.

Los especiales de este mes:

Silent Hill

Sin duda este es uno de los mejores y más impresionantes títulos que se han hecho para Playstation hasta el momento. Esto también significa que muchos de ustedes van a pasar una buena cantidad de horas jugándolo, y qué mejor que tener nuestra guía para algún apuro de esos que parecen insalvables.
En esta guía les revelamos paso a paso, todos los secretos y enigmas del juego para que puedan terminarlo como sea.







Bloody Roar 2

Les ofrecemos un análisis a fondo, con todos los movimientos y personajes ocultos de este espectacular juego de pelea en 3D, para que no se pierdan nada de nada.



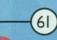
Zelda: Ocarina of Time parte 2

Para todos los que la estaban esperando, finalmente aquí está la segunda parte de la solución del que posiblemente sea el mejor juego que se haya hecho para la N64.



Trucos:







SILENT HILL

En una gran parte del mundo este juego se agotó antes de salir a la venta (cosa que en Playstation no ocurre muy seguido) y eso se debe a que no sólo logró cumplir con lo que prometía, sino que además superó ámpliamente cualquier expectativa, e incluso se espera que tenga un éxito tan contundente como el que tiempo atrás tuvo el Metal Gear Solid, que no por casualidad fue producido por la misma compañía.

De más está decir que estamos ante lo que seguramente se convertirá en uno de los títulos más espectaculares que veremos este año, así que presten mucha atención, porque en esta nota especial, además de enterarse todo acerca del juego van a encontrar las soluciones completas, para que puedan descubrir qué es lo que se esconde tras la densa y misteriosa niebla de esta escalofriante aventura.

Una producción de lujo

Allá por el mes de Noviembre del año pasado y después del lanzamiento del Metal Gear Solid, la compañía Konami hizo los primeros anuncios de un título que se suponía sería toda una revolución, pero desde ese entonces hasta un poco antes de su lanzamiento nadie se imaginaba que se trataba de algo tan espectacular como lo que resultó ser la versión final de este juego.



Silent Hill es una aventura con un estilo un tanto similar al de los Resident Evil en la que el terror y el suspenso están presentes en todo momento, pero con la diferencia que con este juego la gente de Konami ha logrado llegar un poco más allá.

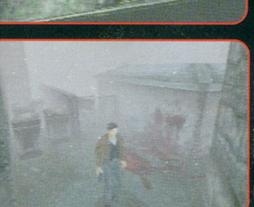
Lo que sin duda es la mejora más importante que incorpora este juego es que en este caso todos los escenarios han sido hechos en 3D en lugar de ser las clásicas pantallas fijas a las que nos tenían acostumbrados estos juegos.

Lo mejor de todo es que el nivel de calidad que han alcanzado con sus gráficos y especialmente los diseños de los escenarios es algo digno de verse ya que por todas partes hay modelos increíblemente reales y muy detallados, gracias a eso la ambientación de todos los entornos de Silent Hill es algo único en su estilo.





Obviamente y para no ser menos que otros, este juego tiene unos cuantos efectos especiales que realmente son como para quedarse con la boca abierta por un buen rato y sin duda el más alucinante de todos es el de la iluminación dinámica en tiempo real, porque cada vez que se haga de noche o cuando estemos en lugares obscuros (la mayor parte del juego), nuestro personaje encenderá una lámpara para emergencias que llevará consigo a todas partes y con ella iluminaremos todos los lugares que vayamos recorriendo, en otras palabras, traten de no babear mucho el piso.



Además a todo esto tenemos que agregarle un manejo de cámaras verdaderamente extraordinario, con el que se han logrado tomas que por primera vez se ven en un juego de estas características.

El juego

A pesar de que durante el juego tenemos una cierta libertad para explorar cada escenario en búsqueda de municiones para nuestras armas, medikits o simplemente para ver qué más se puede encontrar, el desarrollo de la aventura es completamente lineal como en todos los títulos de este estilo, es decir que tendremos que ir a donde se nos indica, averiguar qué pasa y resolver algunos enigmas para poder seguir adelante.

Más allá de eso, la forma en la que los acontecimientos se van sucediendo es algo realmente sensacional y quizás lo más espectacular de todo sea el hecho que al parecer, el pueblo de Silent Hill está siendo devorado por la obscuridad y por eso es que la historia transcurre entre dos dimensiones paralelas (una normal y una maligna) que se irán alternando a medida que logremos avanzar.

De todas formas, dentro de las soluciones les voy a explicar más detalladamente qué es esto de las dos dimensiones y qué

es lo que pueden esperar de cada una de ellas.

No apto para cardíacos

No por nada Silent Hill empieza con una pantalla en la que se nos advierte que las imágenes que veremos durante el juego son "un tanto" más violentas que lo que estamos acostumbrados a ver y gracias a su gran espectacularidad visual y a la música que acompaña cada situación, este juego genera una atmósfera por momentos muy parecida a la que se ve en películas como Hellraiser, que además es terriblemente tensa y enigmática, porque a cada paso ocurren cosas inesperadas que hacen que el juego resulte cada vez más atrapante.

En conclusión

Pocos juegos tienen una ambientación tan impresionante como la de Silent Hill y todavía hay menos que puedan lograr sacarle tanto provecho a las posibilidades de una Playstation.

Lo que les aseguro es que si ustedes jugaron a alguno de los Resident Evil y se quedaron conformes, entonces este juego más que una alternativa es una obligación.

Lo mejor: Los gráficos, los efectos, la ambientación
Lo peor: Los diálogos no son muy fluídos



96%

Entrando al mundo de Silent Hill

Antes de largar con las soluciones les voy a explicar un poco las acciones más comunes que van a tener que aprender a dominar si es que quieren llegar lejos en este juego así que vamos por partes.

Estos comandos que voy a describir ahora, van a figurar en el mismo orden que en el menú de configuración de controles para que puedan identificarlos rápidamente y usar la configuración que les resulte más cómoda.

Enter: Sirve para seleccionar las opciones del menú principal y de las pantallas de "Load" y "Save".
Cancel: Se usa en caso de que quieran salir de un menú sin que los cambios que hicieron tengan efecto.
Skip: Pueden usarlo para adelantar las animaciones y los diálogos.
Action: Este es uno de los comandos más importantes y se usa para agarrar objetos, abrir puertas, accionar interruptores, usar objetos del inventario, etc.
Aim: Este comando sirve para apuntarle a los enemigos en caso de que estén usando un arma de fuego o para ponerse en guardia si lo que tienen en sus manos es un cuchillo, palo o cualquier otra cosa. Para atacar solo tienen que mantener este botón presionado y apretar al mismo tiempo el botón de **"Action"**.
Light: Como su nombre lo indica, se usa para apagar o volver a encender la luz que llevan con ustedes en todo momento, pero sólo podrán usar este comando cuando esté obscuro y Harry (nuestro personaje) ya haya encendido la lámpara.

Tengan en cuenta que al apagarla, (a pesar de que no lleguen a ver demasiado lejos) esto les servirá para evitar ser detectados por los enemigos que estén cerca de ustedes con lo que tendrán la ventaja de poder atacarlos por sorpresa.

Run: Se usa para correr, pero recuerden que no podrán atacar ni defenderse mientras están corriendo.
View: Al mantener apretado este botón, la cámara apunta automáticamente hacia donde está mirando nuestro personaje.
Step L: Hace que Harry de un paso hacia su izquierda.
Step R: Igual que el anterior, sólo que hacia la derecha.
Pause: Esteeee... uh!! ejem... ¿será la pausa?
Item: Les da acceso al inventario.
Map: Muestra en pantalla el mapa del lugar en donde están, siempre y cuando lo hayan encontrado primero.
Pueden hacer un acercamiento del mapa presionando **"Action"**.

Aprendiendo a defenderse

Primero que nada traten de acostumbrarse a manejar las armas que van a tener en un principio antes de intentar hacerle el aguante a cualquier enemigo y tengan muy en cuenta las siguientes recomendaciones:

1- Cuando quieran cambiar de arma, abran el inventario y presionen 2 veces **"Action"** sobre el arma que quieran usar.
2- Cuando se queden sin balas, entren al inventario, seleccionen el arma que están usando y elijan la opción **"Reload"** que aparecerá en un recuadro de arriba a la derecha para recargarla.
3- Cuando estén apuntando con armas de fuego no intenten dispararle a algo que esté lejos porque van a desperdiciar balas que más adelante les pueden llegar a hacer mucha falta.
4- Para disparar, mejor esperen a que el enemigo los vea y se les venga encima y no presionen el botón hasta no tener un tiro seguro.
5- Tampoco presionen el botón rápidamente, porque por más que tengan al malo al lado de ustedes es muy posible que algunos tiros se pierdan sin dar en el blanco, así que lo que les conviene hacer es dejar una pequeña pausa entre tiro y tiro a la hora de balear a alguien.
6- Algo muy importante en el caso de las armas de fuego es que cuando es de noche o está obscuro, Harry tiene menos precisión para disparar cuando lleva la luz encendida.
7- Con respecto a las armas de mano, (cuchillo, barra de metal, etc.) cada una de ellas tiene dos movimientos diferentes.

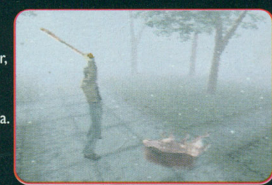
El primero se hace manteniendo presionado el botón de **"Aim"** y luego dejando apretado el botón de **"Action"**, con esto van a dar un golpe fuerte.

El segundo movimiento se hace manteniendo apretado el botón de **"Aim"** y luego presionando **"Action"** rápidamente, al hacer esto van a lanzar dos golpes seguidos que les van a servir para mantener a los enemigos a distancia.

8- ¡Mucha atención con esto!, cuando el enemigo con el que están peleando caiga al suelo, esperen unos segundos y si no se levanta acérqunse, pónganse encima de él y presionen **"Action"**, de esta forma y si todavía está vivo Harry le dará un pisotón o una patada para liquidarlo definitivamente.
9- Traten de aprender a manejar bien las armas de mano, (menos el cuchillo, que no sirve para nada) sobre todo cuando se enfrentan a enemigos que estén en tierra, porque esto es fundamental y nuca traten de darle a los bichos que vuelan con este tipo de armas a menos que estén en el suelo.

Bueno, creo que esto es lo más importante que van a necesitar saber para poder salir a repartir palos sin problemas, así que ahora vamos a empezar con lo bueno.

10- Cuando un enemigo los agarre y trate de sujetarlos, presionen **"Action"** tan rápido como puedan y también muevan rápidamente el control para lograr escapar, si no lo hacen terminarán descansando boca abajo antes de que se den cuenta.



1- La desaparición de Cheryl

Momentos después de recobrarse del accidente, Harry Mason, (nuestro protagonista) se da cuenta que su pequeña hija **"Cheryl"** ya no está, así que decidirá adentrarse en la espesa bruma de este pueblo llamado Silent Hill para tratar de encontrarla.

En cuanto puedan moverse, simplemente avancen por la calle hasta ver una secuencia en la que aparecerá una niña que parece ser Cheryl, luego de esto síganla tan rápido como puedan, aunque ¿por qué la niña querría huir de su padre?... en fin, a moverse que se va.

En un momento la mocosa se mete por un callejón y a medida que continúen siguiendo sus pasos podrán ver como va obscureciendo repentinamente hasta que Harry prenda un fósforo para iluminar un poco.

Continúen avanzando por el callejón hasta llegar a una reja en donde verán un cadáver colgado del alambrado y en ese momento serán atacados por tres enanos.

Cuando esto suceda, sencillamente no hagan nada ya que es inevitable que estos enjendros supuestamente los maten y como todavía no tienen armas no podrán hacer nada para defenderse.

2- Comienza el misterio

Tras volver a recuperar el sentido, Harry se da cuenta que ahora está sentado en una cafetería y frente a él se encuentra **"Cybil Bennett"**, una oficial de policía de un pueblo cercano a Silent Hill que fue enviada a investigar por qué toda comunicación con este pueblo se había interrumpido.

Después de hablar un rato con ella, Harry decide retomar la búsqueda de su hija y en ese momento Cybil nos dará un arma y nos dirá que tratará de pedir refuerzos.

Cuando puedan volver a moverse agarren la linterna que está sobre el mostrador, también van a encontrar un par de botellas de "Health Drink" (sirven para recuperar energía), un mapa de la zona vieja de Silent Hill y un cuchillo.

Sobre el mostrador también hay una especie de anotador y cada vez que lo usen podrán acceder al menú de "Save" desde el que podrán grabar el juego y cada vez que encuentren uno igual podrán hacerlo nuevamente y sin límite de usos.

Tengan en cuenta que Silent Hill les permitirá grabar en varias posiciones distintas usando sólo un bloque del Memory Card.

Observen que también hay una radio sobre una de las mesas e intenten agarrarla, cuando Harry les diga que parece que no funciona diríjanse hacia la puerta de salida, pero antes de intentar salir tengan lista su arma.

En el momento que traten de abrir la puerta la radio comenzará a hacer un ruido y cuando nuestro personaje se acerque a ver qué pasa una extraña criatura voladora atravesará la ventana y nos atacará, así que denle su merecido y agarren la radio.

Esta radio es uno de los objetos más importantes que van a tener en el inventario porque cada vez que un enemigo esté cerca vamos a escuchar el mismo sonido de estática, que irá aumentando a medida que los bichos se acerquen más y más.

Cuando crean haber matado a alguna criatura de estas, asegúrense de que la radio no esté sonando, porque de lo contrario quiere decir que por más que el enemigo esté en el piso todavía está vivo y eso puede ser peligroso.

Como pueden ver esto no se trata de una pesadilla así que ahora salgan a la calle y cuando lo hagan, Harry les va a sugerir volver al callejón en donde vieron entrar a Cheryl la última vez, en ese momento la ubicación del lugar aparecerá sobre el mapa.

A la izquierda de la cafetería podrán encontrar 2 cajas con balas para la pistola, agárrenlas, y si siguen hacia el Norte por esa calle llegarán a un minimercado con un estacionamiento, si entran en ese lugar encontrarán algunos objetos útiles y otro anotador para grabar el juego, ahora sigan hacia el callejón.

En el final de este callejón van a encontrar una barra de metal, que les servirá como arma de mano y algunas hojas del anotador de Cheryl, revísenlas presionando el botón de **"Action"** y descubrirán que en una de ellas dice **"To School"**, lo que aparentemente indica que la pendeja fue hacia una escuela que automáticamente quedará señalada en el mapa de manera que ése será nuestro próximo destino.

Si intentan llegar a la escuela se darán cuenta que todas las calles que nos llevan allá parecen haber sido tragadas por la tierra y si se dirigen hacia la calle **"Midwich"** (ver el mapa) yendo por la calle **"Matheson"**, al borde del abismo encontrarán otra nota que dice **"Dog House Levin St"**, lo que indica que una de las casas que están sobre la calle **"Levin"** puede tener algo interesante.

En efecto, si caminan por el segmento de la calle **"Levin"** que está entre las calles **"Finney"** y **"Matheson"** verán que en la entrada de una de las casas hay una cucha para perros, así que si hay enemigos cerca elimínenlos, luego revisen la cucha, ahí encontrarán la llave de esa casa y por su puerta trasera podrán llegar al otro lado del cráter que les impedía llegar hasta la escuela.



Al entrar en la casa van a encontrar algunos ítems como botellas de energía o balas y una nueva libreta para grabar.

Si intentan salir de la casa por la puerta de atrás, verán que está cerrada con tres candados, para abrirlos van a necesitar estas 3 llaves y su localización está indicada en el mapa que verán más abajo (sigan los números)

1- "Key of Lion": Está en el baúl de un auto de policía que se encuentra al borde del abismo.

2- "Key of Woodman": Para encontrarla vayan por el callejón que está justo detrás de la cafetería y busquen un alambrado con un cartel que dice "off limits" entren y revisen la mancha de sangre que está en el piso y listo.

3- "Key of Scarecrow": Esta llave la encontrarán en el buzón de una casa que está al borde del abismo, para agarrarla crucen por el tronco que está caído frente a ustedes.



En cuanto las hayan conseguido, vuelvan a la casa de la calle "Levin" que ahora deben tenerla marcada en el mapa, abran la puerta de atrás y salgan.

Al cruzar esta puerta verán como vuelve a hacerse de noche repentinamente, pero ahora Harry usará automáticamente la linterna (recuerden que ahora pueden apagarla y encenderla cuando quieran).

Si se animan, antes de ir hacia la escuela pueden explorar los alrededores porque en algunos lugares podrán encontrar frasquitos de medicina y algunas balas.

Cerca de la entrada del colegio está estacionado un autobús escolar, súbanse y en su interior van a encontrar algo de medicina y un anotador para grabar el juego, agarren lo que haya y ahora sí, entren a la escuela.

3- Búsqueda en la escuela

Al entrar en este lugar, primero agarren el mapa que está encima de un mueble sobre el lado izquierdo de la habitación, ahora que pueden acceder al mapa busquen la enfermería (**"Infirmary"**) y vayan hacia ahí.

En este cuarto van a encontrar una botella de medicina, un botiquín y un anotador para grabar el juego.



Ahora vayan a la recepción (**"Reception"**), en la primera habitación van a encontrar 3 textos escritos con sangre y el primero de ellos está marcado a las 10:00 hs y dice "Laboratorio de Alquimia: Oro en la palma de un anciano, el futuro está oculto en su puño, intercámbienlo por el agua de los sabios".

El segundo texto indica las 12:00 hs y se refiere a "Un lugar con canciones y sonidos: Un guía plateado que está oculto despertará con las órdenes apropiadas".

La última de estas escrituras está indicando las 5:00 hs y su texto dice: "Obscuridad traída por el sofocante calor: Las flamas generan el silencio despertando a la bestia hambrienta, abran las puertas del tiempo para señalarle su presa"... cosas raras ¿no?, habrá que ver qué es lo que significan.

Por ahora pasen a la segunda habitación de la recepción y ahí podrán encontrar algunas balas y en una de las paredes hay un cuadro, si lo examinan van a poder verlo más de cerca... sin dudas, un dibujo un tanto extraño para estar en una escuela.

Ahora no pierdan más tiempo y vayan al patio principal, observen que en una de las esquinas de este patio hay un reloj con una ranura dorada y otra plateada, y si tratan de entrar por su puerta se darán cuenta que está cerrada y a su vez verán que sus agujas están marcando las 10:00 hs, ¡oh! casualidad, la misma hora que en una de las escrituras.

Bueno, ya que los laboratorios de alquimia eran cosa de la edad media supongo que lo más parecido que van a encontrar acá es el laboratorio de Química (**"Chemistry Lab"**) que está en el segundo piso.

Antes de subir, si quieren pueden explorar el piso en donde están, porque en algunos cuartos van a encontrar frasquitos de medicina, medikits y balas que les van a venir bien.

Tengan siempre muy en cuenta que en el mapa, las puertas que no se pueden abrir van a aparecer tachadas una vez que intenten entrar mientras que las que están cerradas van a figurar resaltadas de color rojo y muchas de ellas simplemente tienen puesta una traba en lugar de estar cerradas con llave, como por ejemplo las que están a la izquierda de la recepción.

En ese caso todo lo que tienen que hacer es encontrar un camino para llegar del otro lado y simplemente quitar la traba presionando **"Action"** frente a la puerta.

Cuando entren al laboratorio van a ver una estatua con forma de mano, que está sujetando algo dorado, pero no hay forma de sacarlo, ¿acaso habrá que darle el agua de los sabios de la que hablaba el escrito de la recepción?, bueno lo mejor que pueden hacer es ir a revisar el **"Lab Equipement Room"** a ver si hay algo que pueda servir.

Como se darán cuenta, agua de sabios acá no hay, pera en cambio hay una linda botella de ácido con la que seguramente van a lograr hacer que la mano afloje, todo lo que tienen que hacer es pararse enfrente de la mano, entrar al inventario y presionar **"Action"** sobre la botella de ácido y luego seleccionar la opción **"Use"** que aparecerá en el recuadro de arriba a la derecha.



Ahora agarren el medallón, vayan a la torre del reloj y pónganlo en la ranura dorada.

Traten de entrar al la torre nuevamente y verán que todavía está cerrado, pero ahora las agujas del reloj marcan las 12:00 (no se olviden de grabar el juego de vez en cuando).

Como paso siguiente, revisen el texto que corresponde a esta hora y piensen en dónde podrían encontrar un lugar con música y sonidos... a ver, a ver...

Me imagino que el lugar más indicado debe ser la sala de música (**"Music Room"**).

Lo que hay que hacer ahora es volver al segundo piso, pero les recomiendo que antes de ir a la sala de música entren en todos los cuartos que puedan y busquen más medicinas y municiones.

En la sala de música van a encontrar un piano y otra esritura sobre el pizarrón que dice: "Un Cuento de Pájaros sin una voz: Primero voló el codicioso Pelícano, deseoso por la recompensa, batiendo sus blancas alas.

Luego vino una silenciosa Paloma que voló más allá del Pelícano, tan lejos como pudo.

Un Cuervo voló más alto que todos ellos, sólo para demostrar que podía.

Un Cisne llegó planeando para encontrar un lugar tranquilo al lado de otra ave.

Por último llegó otro cuervo que se detuvo rápidamente, bostezando y quedándose dormido.

¿Cuál mostrará el camino? ¿Cuál será la llave? ¿Cuál mostrará el camino hacia la plateada recompensa?."

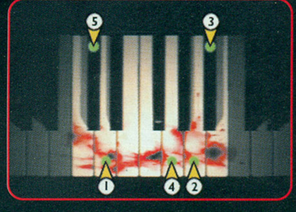
Se supone que esta es la pista que nos indica qué teclas del piano tendremos que tocar para recibir "la recompensa", recuerden que se trata de "pájaros sin voz", así que descarten las teclas que producen notas.

Ahora lo que tenemos son 5 teclas que hacen un ruido parecido al de una cerradura así que vamos a suponer que el Pelícano que fué el primero en volar, es la primer tecla blanca de estas cinco que hacen ruido.

La Paloma, entonces debería ser la última tecla blanca de este grupo y el primer Cuervo que es el que voló más lejos debe ser la última, que casualmente es negra.

Ahora busquen dentro de este grupo de teclas la que estaría en el medio y esta será la que corresponda al Cisne mientras que la primera de todas, que también es negra será la que equivale al segundo cuervo.

Por si quedaron un poco mareados con esta explicación, vean la foto y presionen las teclas del piano en el siguiente orden.



Si lo hacen bien, un medallón plateado se desprenderá de la pared, así que cuando lo tengan vayan a la torre del reloj y colóquenlo en su lugar.

Vuelvan a intentar entrar a la torre y ahora verán que el reloj indica las 5:00, que corresponden al texto que decía algo de "Obscuridad y sofocante calor" y qué mejor lugar para generar calor que en la sala de calderas (Boiler Room) que está en el sótano.

Simplemente vayan allá y accionen el interruptor que está en una de las calderas y con eso podrán entrar a la torre del reloj.

Cuando estén dentro, presionen **"Action"** para bajar la escalera y recuer-

den que cada vez que tengan que usar una escalera de este tipo tendrán que hacer lo mismo, ahora sigan adelante hasta llegara una salida.

4- El lado maligno

Al salir del túnel, se darán cuenta que al parecer han vuelto al patio de la escuela, sólo que ahora en el centro hay una extraña marca. Si intentan volver a la enfermería por la puerta principal verán que está cerrada por dentro, cosa más extraña todavía así que lo único que les queda por hacer es entrar al edificio por la otra puerta, pero tengan cuidado con esos enanos molestos que andan por ahí.

Una vez adentro... ¡sorpresa!, efectivamente continúan estando en la escuela, sólo que ésta no es la misma que en la que entraron al principio, ahora están en lo que vendría a ser esa especie de dimensión paralela de la que les hablé anteriormente, supuestamente así quedará el resto del pueblo una vez que haya sido tragado por la misteriosa fuerza maligna que está invadiéndolo poco a poco.

Bueno, basta de charla y sigamos adelante, antes que nada pongan el mapa y observen que todas las marcas que señalaban puertas cerradas y otras cosas han desaparecido, eso es porque a pesar de que el lugar es similar, no es el mismo y muchos de los cuartos en los que antes no podían entrar ahora estarán abiertos.

Ahora vayan al depósito (**"Storage"**) y agarren una pelota de goma (**"Rubber Ball**) que está sobre una de las cajas, luego entren en la puerta que está a la derecha del depósito, agarren lo que encuentren y pongan de nuevo el mapa.



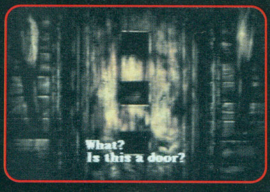
El próximo paso será llegar hasta el primer salón de clases (**"Class Room"**) que está del lado derecho de la escuela y el único camino para llegar ahí es a través del **"Hall"**, (vean el mapa) pero cuidado al entrar porque hay unas cucarachas un poco crecidas que se les van a ir al humo ni bien los vean, les recomiendo correr hasta la otra puerta tratando de esquivarlas porque les va a salir más barato que quedarse a matarlas.

Una vez que estén en el salón de clases agarren una carta verde que está sobre la mesa (**"Picture Card"**) y luego salgan por el salón que está más abajo, vayan a la enfermería y aprovechen para grabar el juego.

Luego de esto vayan a la entrada de la escuela (**"Lobby"**), desháganse de los enanos y agarren una ampolleta que está sobre una silla de ruedas, este objeto sirve para recuperar toda la energía, pero es mejor que la conserven hasta las etapas finales, porque hay muy pocas en todo el juego, después de eso diríjanse hacia la recepción.

Al entrar aquí...¡ooops!, ¡qué es esto!, pero si se trata nada más ni nada menos que de la puerta que estaba en el cuadro de la recepción en la escuela normal, sólo que ahora es una cruda realidad.

Intenten examinar la puerta a ver qué pasa..., al parecer está cerrada y no hay ni cerradura ni picaporte, pero tal vez esa ranura horizontal que tiene sirva para algo...



¿Ya tienen una idea de qué puede ser?, bueno tal vez algo plano más bien parecido a una tarjeta les pueda ser útil, ¿qué tal la carta que agarraron hace unos momentos?

¡Perfecto!, ahora sigan derecho hasta el baño de hombres y adentro van a encontrar una escopeta, de más está decir que sólo les conviene usarla en casos de emergencia.

También al lado del cadáver hay una nota que dice: "Leonard Rhine, El monstruo acecha" ¿?



¡Ojo! con el baño de damas porque este cuarto tiene una función especial, una vez que entren, al salir lo harán por el baño de damas del segundo piso, digamos que es algo así como un transportador, igualmente para lo único que les vá a servir es para agarrar algunas balas en el baño de hombres de ese piso.

Siguiendo adelante, ahora vayan hacia el segundo piso pero por al escaleras, para llegar pasen por las salas de profesores (**"Teacher`s Room"**) y agarren todo lo que encuentren, en la segunda de estas salas hay 3 teléfonos que no sirven para nada, así que sigan su camino.



Si se sorprendieron por el llamado de "Cheryl", les aseguro que yo también, pero esto recién comienza así que sigan para el segundo piso y encuentren la forma de llegar al vestuario (**"Locker Room"**).

Si exploraron este cuarto en la escuela normal supongo que habrán notado que nuevamente hay un ruido que proviene de uno de los armarios, sólo que dudo que ahora haya un gato adentro, por las dudas revísenlos hasta que logren abrir uno, que seguramente será el mismo que abrieron antes... ¡menos mal! falsa alarma, aprovechen y vuelvan a grabar el juego.

Bueno, esteee..., parece que después de todo sí había algo en uno de los casilleros ¿no?, ya que están agarren la llave que cayo al piso junto con el visitante inesperado (**"Library Reserve Key"**) y vayan hacia el depósito de la librería, (**"Library Reserve"**) abran la puerta de este lugar y en uno de los estantes van a ver un libro que casualmente se llama **"The monster lurks"**, (El monstruo asecha) tal y como decía la nota en el baño de hombres.

Este libro dice cosas como: "Los fenómenos Pòltergeist, están entre estas emociones negativas, como el miedo, la preocupación o el stress, a veces pueden manifestarse como energía externa provocando efectos físicos.

En algunos casos las pesadillas suelen servir como detonante para que estos efectos sucedan, de todas formas estos efectos no ocurren con cualquier persona, aunque todavía no es claro el por qué los adolescentes, especialmente las niñas están predispuestas a estos hechos." ... ¿tendrá algo que ver esto con lo que sucede acá?... supongo que no es ninguna casualidad que este libro esté abierto en este capítulo ¿no?

Por ahora sigan hasta la librería principal, (**"Library"**) ahí van a poder ver otro libro sólo que en éste hay cuentos infantiles y habla de la historia de "Un cazador que logró matar a un enorme lagarto, lanzando una flecha dentro de su boca cuando la bestia la abrio para intentar comérselo"... ¡¡!?

Bueno, ya no queda nada más por hacer aquí así que ahora suban al tercer piso y

entren en la terraza, (**"Roof"**) en ese lugar examinen los dos agujeros del drenaje que están en el fondo del lado derecho y se darán cuenta que en uno de ellos hay una llave colgando, pero que está fuera de alcance, ya que están ahí, ¿por qué no prueban abriendo llave de paso que está sobre uno de los caños?, en una de esas el agua la destraba.

Claro que para que el agua llegue hasta la llave primero van a tener que tapar el primer agujero, con algo que tenga la misma forma y en este caso podría ser la pelota de goma, (**"Rubber Ball"**) ahora abran la canilla nuevamente, el agua se llevará la llave y para encontrarla tendrán que bajar hata el patio y buscar la salida del drenaje.

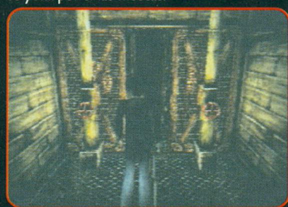
Esta llave (**"Classroom Key"**) es nada menos que la que abre los salones de clase que están en el segundo piso del lado derecho, (recuerden lo de grabar el juego) vuelvan a subir y pasen por estos salones hasta llegar a la escalera del lado derecho, si quieren aprovechen para revisar los lugares que hayan dejado de lado, a ver si encuentran algo útil.

Bajen hasta el primer piso, destraben las puertas que hayan quedado cerradas y si no grabaron el juego antes háganlo ahora, una vez que todo esté listo vayan al sótano.

Una vez ahí, en la puerta de la izquierda encontrarán algunas municiones y al entrar en la de la derecha estarán frente a un pasadizo que tiene dos manivelas a sus lados.

Primero vayan a la de la izquierda y háganla girar hacia la derecha (**"Turn the valve Right"**) una sola vez, luego colóquense frente a la válvula de la derecha y hagan que gire hacia la izquierda (**"Turn the valve Left"**) dos veces y listo, camino despejado.

¡Momento!, algo me dice que antes de avanzar deberían preparar la escopeta... ¿qué se yo?... por si las moscas.



El primer guardián

Al llegar abajo, veran una extraña figura que está sobre una máquina no menos extraña, que empezará a hechar fuego hacia arriba, pero no se preocupen porque no les hará daño, el verdadero problema es la enorme criatura que debe estar acercándose hacia ustedes por alguno de los lados.

Hace poco les dije "usen la escopeta sólo en casos de emergencia, bueno, entonces ¿qué mejor emergencia que enfrentarse a una gigantesca bestia que está a punto de lastrárselos?

Liquidar a este bicho no es muy complicado, solamente traten de mantenerse cerca de él, aunque no mucho, mientras tanto dispárenle en la cabeza y vayan retrocediendo.

Asegúrense de contar los tiros que van haciendo, porque cuando le hayan hecho suficiente daño, el monstruo abrirá sus mandíbulas al máximo y si los agarra, adiós Harry, cuando llegue ese momento sólo colóquenle un par de tiros dentro de su boca tal y como sucedía en el libro de cuentos y ya está.



5- De regreso a la bruma

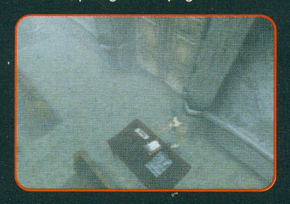
Después de haber eliminado al guardián, parece ser que el lado maligno que invadía la escuela se desvaneció, ¿pero qué o quién era la joven que vieron desaparecer delante de ustedes?, todavía quedan muchas cosas por resolver y como habrán notado ahora se puede escuchar una campana sonando a lo lejos, por lo tanto algo debe estar sucediendo en la iglesia, así que diríjanse hacia allá.

Primero agarren la llave que quedó en el suelo tras la desaparición de la chica (**"K. Gordon Key"**) y luego vayan a la recepción, una vez ahí verán que las escrituras han desaparecido a exepción de una lista de profesores, examínenla y al hacerlo Harry anotará la dirección de un tal **"K. Gordon"** en el mapa, esta dirección es de vital importancia porque sólo a través de esta casa podrán cruzar el abismo y llegar hasta la iglesia.

Cuando salgan de la escuela pongan el mapa y vayan hasta lo de **"K. Gordon"**.

Una vez dentro de la iglesia se encontrarán con una mujer, ella es una especie de adivina o algo así y les dirá que ya sabía que vendrían, también les va a decir que deben darse prisa si quieren salvar a la niña y detener al mal que está apoderándose del Pueblo, poco después de esta charla ella les dará un extraño amuleto llamado **"Flauros"**, que según ella es capaz de transpasar las barreras de la obscuridad, aunque no les dirá cómo o cuando usarlo, por último la mujer les dirá que se apresuren a llegar al hospital que está en la zona residencial de Silent Hill antes de que sea tarde, luego de esto se irá.

Sobre el altar encontrarán también la llave para operar los controles del puente levadizo, (**"Drawbridge Key"**) que está sobre la avenida **"Bloch"**, (en el extremo de la derecha del mapa) cerca de la salida tienen otra libreta para grabar el juego.



Antes de ir al puente les conviene explorar los alrededores en búsqueda de medikits y municiones (traten de ahorrar balas).

Una vez en el puente suban a la cabina de control, agarren el mapa de la zona residencial y cualquier otra cosa que haya, luego usen la **"Drawbridge Key"** en la consola de mando que está al fondo de la cabina, después de insertar la llave usen la consola para bajar el puente y no se olviden de grabar el juego y ya pueden cruzar.



Al llegar al área residencial, primero vayan a la central de policía, pero ¡mucho cuidado! porque cerca del edificio se encontrarán con un nuevo enemigo que es una especie de zombie que camina gateando.

Usen el revólver para deshacerse de ellos porque a pesar de su apariencia son muy rápidos y fuertes, dentro del edificio encontrarán algunas cosas útiles y si entran en la oficina principal, verán un informe que habla de una "Serie de extrañas muertes por paro cardíaco en personas aparentemete sanas" y sobre un pizarrón verán algunas notas acerca de una extraña droga que aparentemente es producida con plantas que sólo crecen en esta región y se llaman **"White Claudia"**.

Si ya revisaron todo, vayan al hospital.

6- Tensa calma

Al entrar al hospital, encontrarán una libreta para grabar y podrán ver que detrás del mostrador justo sobre la pared está colgado un mapa del hospital, para agarrarlo entren por la primera puerta que está a la vuelta del corredor y... ¿un disparo?... parece que la calma se va a terminar antes de lo previsto.

Afortunadamente quien hizo el disparo fue un hombre que se presenta a sí mismo como el **"Dr. Michael Kaufmann"** y por lo visto el buen doctor tampoco tiene idea de lo que está sucediendo ni vió a ninguna niña por ahí.

Después de que Kaufmann se vaya, recuerden que lo más importante es conseguir ese mapa así que busquen el camino que los lleve detrás del mostrador de la recepción y no sigan adelante sin agarrarlo primero.

Ahora abran el mapa y vayan hacia la oficina del doctor (**"Doctor`s Office"**), al pasar por el almacén de medicamentos (**"Medicine Room"**) verán un periódico al que le han cortado un artículo, pero no les servirá de nada.

En la oficina del doctor agarren el mapa del sótano del hospital (**"Hospital`s Basement Map"**), luego entren en el salón de conferencias (**"Conference Room"**) y agarren la llave del sótano, (**"Basement Key"**).

Después de eso vayan a la cocina (**"Kitchen"**) y agarren una botella de plástico (**"Plastic Bottle"**) que está encima de una de las repisas, por ahí también hay una botellita de energía.



Como paso siguiente métanse en la oficina del director (**"Director`s Office"**) y examinen una mancha roja que está en el piso... sin duda se trata de una especie de substancia química, pero por la forma en la que está roto el frasco parecería que alguien lo arrojó al piso a propósito...¿qué será? y ¿por qué querrían deshacerse de esto?, tal vez sería conveniente guardar una muestra y creo que nada les va a venir mejor que la **"Plastic Bottle"**, así que úsenla.

Si tratan de usar el ascensor, se van a dar cuenta que la energía ha sido desconectada, de manera tal que lo que sigue es ir al cuarto del generador (**"Generator Room"**) que está en el sótano y volver a conectarla, eso sí, al bajar tengan cuidado con las cucarachas.

Cuando estén en el cuarto del generador, presionen **"Action"** sobre la máquina que está del lado derecho para reconectar la energía y como ya está funcionando de nuevo tomen el ascensor hasta el segundo piso.



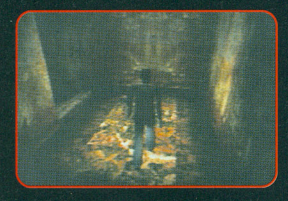
Parece que la puerta de entrada a este piso está cerrada, bueno, suban al tercero. ¿Pero cómo? la del tercero también está cerrada ¿y ahora?... ya que no se puede hacer nada vuelvan a bajar.

¡Momento!, por si no se dieron cuenta ahora hay un cuarto botón que antes no estaba, pero como no hay a dónde ir no les va a quedar otra más que mandarse... ¡cuidado!.

7- Realidades distorsionadas

Antes de llegar al cuarto piso, Harry tiene una especie de alucinación en donde vé a una niña entrando en una puerta y sobre la entrada se puede ver un cartel que dice "Casa de antiguedades", lo malo es que al volver en sí, se darán cuenta que el hospital ha sido absorbido por las fuerzas de la obscuridad, y lo que sea que está causando esto parece estar recuperando sus fuerzas.

Avancen por el pasillo y sigan adelante, no se preocupen por las puertas de los costados porque todas están cerradas y supongo que ya habrán notado de que además de que hay algo o alguien trabando las puertas detrás de ustedes, a medida que avanzan la presencia del mal, se hace cada vez más fuerte.



Ahora bajen por la escalera hasta el tercer piso, pongan el mapa y diríjanse hacia la habitación 302 (**"Room 302"**), pero tengan listo el revólver para evitar que las enfermeras se les acerquen demasiado.

En este cuarto hay algunas balas, un televisor con una videocasetera que todavía funciona y una libreta para grabar.

En el cuarto 301 sólo hay una jaula para pájaros vacía, que no sirve para nada y ya que están, revisen la habitación 304 a ver si hay algo útil y no se preocupen por la placa metálica que está en la pared ya que por el momento tampoco sirve.

En el baño de hombres van a encontrar una placa de color azul (**"Plate of Turtle"**), agárrenla y vayan al almacén, (**"Storage Room"**) en ese lugar agarren todo lo que vean, pero no salgan de ahí hasta encontrar una pequeña bolsita con sangre (**"Blood Pack"**) que está sobre uno de los estantes.



Si ya la tienen, salgan de ahí, vayan al cuarto 306 y tomen la placa amarilla que esta en una de las paredes (**"Plate of Cat"**), ahora suban al ascensor y presionen el botón **"B"** del tablero, eso los llevará al sótano y una vez allí entren en el cuarto del generador (**"Generator Room"**) y llévense el martillo (**"Hammer"**) que está apoyado sobre la maquina de la izquierda.

Sin perder tiempo abran el inventario y usen este martillo como arma, porque además de ser terriblemente efectivo contra las enfermeras y los doctores que los atacarán, les servirá para ahorrar una gran cantidad de balas, lo que sí les recomiendo es que se acostumbren a usar el golpe fuerte de esta arma ya que si lo hacen de esta forma sólo bastará con un par de masazos bien puestos para noquear a cualquiera y como es bastante largo, una vez que le tomen el ritmo podrán evitar fácilmente que los enemigos se acerquen mucho.

Después de esta breve curso sobre el arte del combate con martillo, entren en la morgue, pero con mucho cuidado porque los esperan un par de enfermeras bastantes molestas y cuando hay poco espacio y mucha gente cerca de ustedes no olviden que a pesar de que el martillo es una excelente arma, siempre lo más efectivo siempre son un par de tiros, ahora agarren las medicinas que están sobre las camillas.

Como paso siguiente tomen el ascensor hasta el primer piso (¡ojo con los doctores!)

y presionen **"Action"** frente a la máquina de bebidas que tiene el vidrio roto hasta que saquen 3 botellas de energía, después de eso entren en la oficina del director, (**"Director`s Office"**) agarren una placa roja (**"Plate of Queen"**) que está sobre el escritorio y aprovechen para grabar el juego en la libreta que está ahí mismo.

Antes de seguir adelante revisen los demás cuartos con cuidado y agarren lo que encuentren, en el almacén de medicamentos (**"Medicine Room"**) hay una puerta cerrada y cuando intenten abrirla escucharán que hay algo en el otro cuarto, por ahora no se preocupen y suban al segundo piso, pero háganlo por la escalera.

En el cuarto 201 de este piso encontrarán un encendedor (**"Lighter"**) y en la habitación 204 verán una placa verde que está sobre la pared, pero justo debajo de ella hay unos tentáculos que salen por una abertura y si se acercan mucho... imagínense.



Observen que los tentáculos parecen estar chupando la sangre que está en el piso así que ahora usen la bolsita de sangre (**"Blood Pack"**) cerca de ellos y saquen la placa de la pared (**"Plate of Hatter"**).

Sobre las paredes de los pasillos de ese piso podrán ver una losa blanca y ota losa con una serie de nombres, pero por ahora no sirven de nada, lo que sige es entrar al cuarto de enfermeras (**"Nurse Center"**).

Ahí encontrarán una puerta con una extraña cerradura y una nota con estas pistas: "Nubes pasando por encima de una colina, El Cielo en un día soleado, Las Mandarinas más jugosas, Un Trébol de cuatro hojas, Violetas en el jardín, Girasoles a lo largo de un camino, Momento inevitable para irse a dormir, Líquido que brota de una herida".

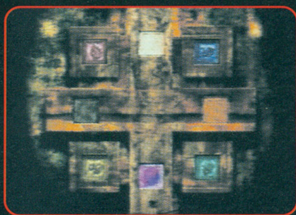
Para que se den una idea estas claves se refieren al orden en el que van puestas las placas en la cerradura y como en total son ocho pistas, cuatro de ellas corresponden a cuatro de las piezas que ya están puestas, así que observen las piezas que están colocadas y vean las que tienen ustedes, ahora lean de nuevo las pistas y piensen a qué característica de las placas se refirere cada clave.

Sin duda este es un enigma un tanto complicado, así que si todavía no lo resolvieron acá les vá una ayuda.

Las pistas que aparecen en la nota se están refiriendo a los colores de las placas, sin importar que dibujo tengan encima, y las que están puestas corresponden a "Las nubes... (blanca), Las Mandarinas... (anaranjada), Las violetas... (violeta) y el Momento de irse a dormir, que vendría a ser la noche (negra).

Ahora todo lo que tienen que hacer es poner las que corresponden a lo colores de: "El Cielo... (azul), Un Trébol... (verde), Girasoles... (amarilla) y lo que brota de una herida, que obviamente es la sangre (roja).

Ante cualquier duda, en la foto pueden ver las posiciones de cada placa.

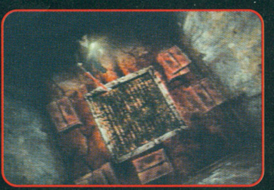


Pasen al corredor del lado derecho de ese piso, vayan a la sala de operaciones (**"Operating Room"**) y una vez ahí agarren la llave del depósito del sótano (**"Basemente Storeroom Key"**).

Luego de esto, diríjanse a la unidad de cuidados intensivos (**"Intensive Care Unit"**) y en ese cuarto agarren una botella de alcohol (**"Disinfecting Alcohol"**) que está encima de la mesa, en cuanto la tengan revisen los cuartos que quedaron (si quieren) y tomen el ascensor hasta el sótano.

Abran la puerta del almacén y al entrar tomen un par de cajitas con balas, después de eso busquen un armario que está sobre una de las esquinas del cuarto y examínenlo.

Según parece hay marcas en el piso que indican que fue movido, así que colóquense del lado derecho del armario y presionen **"Action"** para empujarlo, al hacer eso descubrirán una puerta que los llevará a una especie de trastienda en la que podrán ver una reja en el piso, pero no podrán abrirla porque está trabada por unas enredaderas.



Para solucionar este problema, no sería mala idea tratar de quemarlas y para eso nada mejor que un poco de alcohol y un encendedor para hacerlo, en otras palabras usen el (**"Disinfecting Alcohol"**) sobre la reja y luego usen el encendedor (**"Lighter"**) ahí mismo lugar y ya está.

No pierdan tiempo y bajen por la puerta que ha quedado despejada.

Ahora se encuentran en lo que parece ser una sección del hospital que evidentemente alguien quería mantener oculta, ¿pero por qué?, el asunto es que este lugar no aparece en ninguno de los mapas que ustedes tienen así que sigan mis instrucciones con cuidado.

Si ya eliminaron a las enfermeras entren por la única puerta que hay en ese corredor y llegarán a un nuevo pasillo en el que hay seis puertas y en la primera del lado derecho encontrarán un casette de video (**"Videotape"**) (si quieren podrán usarlo en la videocasetera del cuarto 302 del tercer piso, aunque por el momento no les servirá.

Después de eso entren en la tercera puerta del lado izquierdo y en ese lugar se darán cuenta de que todo parece indicar que alguien estuvo internado ahí, o tal vez... ¿prisionero?, sobre la máquina que está al costado de la cama encontrarán un portarretratos con la foto de una niña llamada **"Alessa"** y la llave de la sala de diagnósticos (**"Examination Room Key"**) que está en el primer piso, así que salgan de ahí y diríjanse hacia el (**"Examination Room"**).



Al entrar... ¡que es esto! ¿una enfermera normal?, bueno, parece ser que ustedes no son los únicos que han sido atrapados por el lado maligno, esta joven enfermera se llama **"Lisa Garland"** y según ella, lo último que recuerda es haberse golpeado con algo y al despertar ya estaba allí.

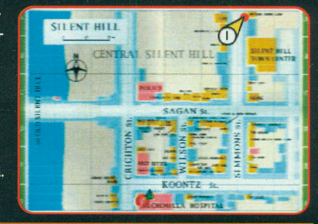
En un momento de la charla, Harry le pregunta acerca del sector oculto debajo del depósito del sótano, pero la chica le dice que los empleados tenían órdenes muy estrictas de no entrar a ese almacén y en el momento que Harry le va a contar lo que vió, comienza a sentir un fuerte dolor de cabeza y al recobrarse el lado maligno se ha desvanecido nuevamente, sólo que Lisa parece haber desaparecido también.

En su lugar nos encontraremos con la

mujer de la iglesia, que se presentará como **"Dhalia Gillespie"** y les dirá que llegaron tarde y que ahora deberán ir hacia la otra iglesia que está en el pueblo, además ella les dejará la llave de una tienda de antiguedades (**"Antique Shop Key"**) y como al parecer la ubicación de la otra iglesia no figura en el mapa, lo mejor que pueden hacer es ir a esa tienda para averiguar que por qué Dhalia les dió esa llave.

Por último ella les dirá que el pueblo efectivamente está siendo tragado por la obscuridad y que el símbolo que vieron en el patio de la escuela se llama **"La Marca de Samael"** y también les dira algo así como "No deben permitir que la marca se complete".

1- En la imagen de la derecha podrán ver el lugar en donde está la entrada de la tienda.



8- La otra iglesia

Por el aspecto de la entrada, este parece ser el lugar en donde vieron entrar a una niña en una alucinación que Harry tuvo en el hospital, dentro del edificio hay una libreta para grabar, y si revisan uno de los armarios que está sobre la pared, verán que hay marcas que indican que fue movido de manera tal que lo que hay que hacer es empujarlo tal y como en el hospital.

En ese momento escucharán que alguien ha entrado a la tienda detrás de ustedes, pero afortunadamente se trata de Cybil, la mujer policía que conocieron en la cafetería.

Ella les dirá que vió a una niña con la descripción de Cheryl que iba en dirección al lago, pero lo extraño de esto es que la niña estaba cruzando el abismo caminando sobre el aire.

Luego de eso Harry decide investigar lo que hay del otro lado del agujero que acaba de descubrir y Cybil se quedará del otro lado para cubrirlo.

Al llegar del otro lado del túnel encontrarán un altar (al parecer ésta es la otra iglesia de la que hablaba Dhalia) y sobre una de las paredes podrán ver un hacha, agárrenla, pero si ya se acostumbraron al martillo no les va a ser muy útil ya que no pega tan fuerte, cuando la tengan vuelvan con Cybil.



9- Visiones confusas

Como ya lo habrán notado, cuando van a entrar al tunel, el altar se enciende por sí solo y en ese momento Harry tiene otra alucinación, en este caso él está nuevamente junto a Lisa en el hospital del lado maligno y parece que ella no se siente muy bien.

Cuando Harry le pregunta si conoce a la vieja Gillespie ella le dice que Dhalia es muy conocida en el pueblo, pero como nunca hablaba con nadie, lo único que sabe de ella es que después de que su hija murió en un incendio la mujer parece haber enloquecido.

Luego de eso Harry le pregunta si sabe a qué se refería Dhalia al hablar de la obscuridad que se estaba tragando al pueblo y ella le contesta que antes de que Silent Hill fuera convertido en un centro de veranéo, la gente practicaba ritos ocultos y magia negra, además les dirá que hace algunos años, muchos de los encargados de los proyectos para reformar el pueblo murieron de formas muy misteriosas y nunca se supo lo que pasó.

Cuando despierten de este sueño estarán en lo que antes era la tienda, solo que ahora están nuevamente en el lado maligno, así que graben el juego y vuelvan al hospital a ver si es que encuentran a Lisa para que les explique todo un poco mejor.

Al salir de la tienda verán que las calles también han sido absorbidas por el mal, que parece estar fortaleciéndose aún más.

Ahora, observen el mapa y corran hacia la derecha hasta llegar a un shopping (**"Silent Hill Town Center"**), entren por el agujero que hay en la reja y una vez dentro suban por la escalera hasta el primer piso.

Esta vez un nuevo mensaje de Cheryl aparece repentinamente en el los monitores, pero ustedes no podrán hacer nada más que mirarlo, si ya llegaron al piso de arriba, antes que nada entren en uno de los locales que están del lado izquierdo.

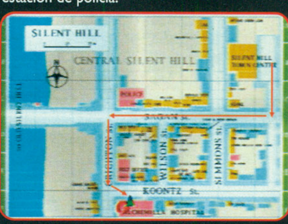
Ese lugar es una joyería y ahí encontrarán algunas balas para rifle, un medikit y otra libreta para grabar, al salir sigan el sonido de la radio y cuando vean una especie de bicho sobre un cadáver preparen el martillo y acérquense tanto como puedan.

Bueno, ahora que han tomado el camino rápido hacia abajo, preparen la escopeta porque van a tener que eliminar a un gusano que por lo general sale de la arena detrás de ustedes, les aconsejo que traten de darle antes de que se vuelva a enterrar.



En ese lugar van a encontrar un rifle de caza, pero no lo usen con este bicho, sigan dándole con la escopeta hasta que se vaya, rompiendo la puerta del lugar, lo que les dejará el camino libre.

Antes de salir vean muy bien la foto que sigue, porque este es el único camino que los llevará de vuelta al hospital y lo que les aconsejo es que cuando salgan de ahí empiecen a correr y no se detengan a matar a los bichos ya que van a venir bastantes, de camino al hospital les conviene revisar nuevamente la estación de policía.



De vuelta en el hospital vayan al **"Examination Room"** y ahí se encontrarán una vez más con Lisa.

Al preguntarle si hay algún otro camino para llegar al lago, ella les dirá que cerca de la escuela hay unos túneles abandonados, que antes eran usados para inspeccionar los drenajes y por ahí se puede llegar al lago.

Luego de eso, Lisa parece estar muy asustada, pero se niega a ir con Harry porque siente como si debiera quedarse ahí.

Ahora salgan del y verán que todos los caminos que los llevan hacia el puente levadizo están bloqueados, pero justo en la vereda que está enfrente de la entrada del hospital encontrarán una escalera de incendios que está en medio de dos casas, preparen la escopeta una vez más y suban, porque al llegar al techo tendrán que enfrentarse a...

El segundo guardián

Este bicho no es otra cosa más que nuestro viejo amigo el gusano del shopping, que ha evolucionado y ahora escupe ácido por su boca, pero el mayor peligro es el enorme aguijón que tiene en su cola.

La forma de liquidar a esta cosa es batante sencilla, simplemente apúntenle y disparen mientras van retrocediendo, de este modo no podrán evitar los disparos de ácido que hace la criatura, pero a cambio no serán alcanzados por su aguijón.

Cuando se estén quedando con poco espacio para retroceder, corran un poco hasta rodear al monstruo, apunten nuevamente y sigan disparando.

Si se quedan sin balas para la escopeta entonces usen la pistola y guarden el rifle para más adelante.

Una cosa mas, ni se les ocurra subir por la escalera que vá hacia el tanque de agua, porque como ahí arriba hay muy poco espacio para moverse lo único que van a conseguir es facilitarle las cosas a este bicho.



10- La ruta secreta

Después de poner a dormir al segundo guardián, el lado maligno vuelve a desaparecer y los caminos nuevamente están donde deben así que ahora crucen el puente levadizo y vayan hacia la escuela.

Cuando atraviesen el puente, automáticamente aparecerán frente a la reja de entrada a los túneles, pero la puerta está cerrada con un viejo y oxidado candado.

Para abrirla simplemente usen el martillo como arma y dénle un par de golpes fuertes luego entren y bajen hacia los túneles.

Presten mucha atención a lo que escuchan en este lugar, porque la radio no funciona estando bajo tierra así que la única forma que tendrán de saber cuándo se aproxima un enemigo es oyendo sus chillidos.

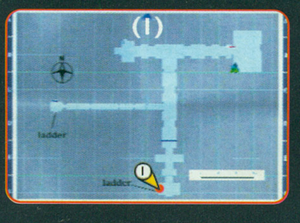
Ahora sigan usando al martillo como arma y avancen por el túnel hasta llegar a una bifurcación, luego den vuelta a la izquierda y exploren el lugar cuidadosamente, agarrando de paso todo lo que encuentren.

Cuando lleguen a un enrejado con una puerta, sigan adelante hasta encontrar una oficina en la que podrán agarrar el mapa de este lugar, una llave (**"Sewer Key"**) que está en un armario sobre la pared y finalmente tendrán otra libreta para grabar.

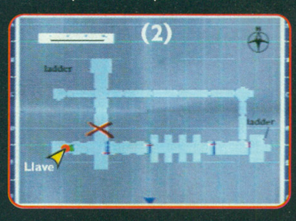
Salgan de la oficina por la puerta que está a un costado y es muy posible que detrás de la segunda puerta haya uno de esos bichos verdes esperándolos, pero ¡cuidado!, porque estará colgado del techo así que mejor saquen el revólver y bájenlo a tiros.

En varios lugares de estos niveles aparecerán este tipo de bichos y lo mejor que pueden hacer es mantener el botón de **"View"** presionado mientras avanzan, de esta manera podrán ver también parte del techo y así descubrirán a cualquier bicho que esté colgado esperándolos.

Si ya tienen la llave vayan al lugar que está indicado en la foto **(1)** y usen la escalera.



En este piso todo lo que tienen que hacer es ir hasta el lugar que está marcado en la foto **(2)** y examinar una mancha de sangre que encontrarán en el piso, en esa mancha encontrarán la llave que necesitan para abrir el acceso a la escalera de salida (**"Sewer Exit Key"**), pero cuidado, porque cuando Harry se agache para levantarla 3 bichos verdes saldrán del agua frente a ustedes y uno más aparecerá bloqueando la salida.



Una vez que se hayan deshecho de estos bichos tan molestos ya pueden ir hacia la salida de estos túneles, pero al volver háganlo con cuidado porque habrá un par de enemigos dando esperándolos en el camino.

11- El lago

En cuanto salgan de los túneles busquen un cartel que dice **"Information"**, que está sobre la calle cerca de donde salieron, en ese cartel encontrarán un mapa de esta zona.

Ahora usen el mapa y vayan a un lugar llamado **"Annie`s Bar"**.

Al entrar aquí, se encontrarán con el Dr. Kaufmann, que está siendo atacado por un zombie y después de salvarlo, Harry le preguntará (entre otras cosas) si conoce a una niña llamada Alessa (la del hospital), a lo que el doctor responde que no, como si estuviera ocultando algo, luego de eso se irá, pero si revisan junto los restos del zombie verán que algo se le ha caído, así que agárrenlo.

Entre las cosas que Kaufmann olvidó hay una llave etiquetada con un número 3 (**"Kaufmann Key"**) y un recibo (**"Recipe"**) de una tienda llamada **"Indian Runner"**, así que ahora busquen esa tienda en el mapa y vayan hacia allá.

Al intentar entrar en esta tienda verán que está cerrada y en la puerta hay un candado con combinación, si entran al inventario y examinan el recibo que tenía Kaufmann verán un número bastante sospechoso anotado en rojo, (**0473**) ya que están usen ese número como combinación.



Al entrar en ese lugar, la pregunta que surge es ¿por qué el Dr. tenía la combinación de esta tienda?... por ahora dedíquense a revisar y agarrar lo que encuentren.

Si examinan un mueble que está cerca del mostrador encontrarán la llave de la caja fuerte (**"Safe Key"**) que está justo debajo de ese mismo mostrador, usen esa llave en la caja fuerte y verán que en su interior hay varios paquetes con droga lo que hace suponer que Dr. está involucrado.

Si miran la libreta que está al lado de la caja registradora, leerán unas anotaciones del dueño de ese lugar en las que habla de "Un hombre que se presentó en su local para buscar un paquete dejado por una mujer y luego dice que fue a lo de un tal **"Norman"**, la cuestión es que no quiere involucrarse más en lo que está pasando".

Ahora observen unas notas que están detrás de ustedes sobre la pared y verán una que tiene un pedido con instrucciones de que se entregue en la parte de atrás de algún lugar y además tiene un código (**0886**), el pedido está a nombre de un **"Norman Young"** y si miran la foto que está al lado de la nota verán que el Sr. Young en el dueño de un pequeño hotel que está en esa zona.

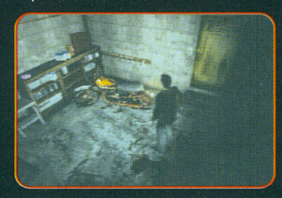
Antes que nada vean el mapa que está en la foto, en ese lugar encontrarán la entrada trasera del hotel, así que vallan para allá y al llegar, abran la puerta usando el código que estaba en el pedido (**0886**).



Al entrar podrán agarrar un imán (**"Magnet"**) que está sobre un sillón y en la mesa encontrarán un periódico idéntico al que estaba en el hospital, pero este está completo y el artículo que faltaba habla sobre traficantes de una droga llamada "PTV" y también se refiere a "Una serie de sospechosas muertes de gente relacionada con el caso, todos ellos por fallas cardíacas de origen desconocido".

Sobre un escritorio encontrarán una nota, aparentemente escrita por Norman en la que dice: "Recibí el paquete, él me ordenó guardarlo por un tiempo y aunque no quiero involucrarme no puedo desobedecer, es posible que este hombre sea el responsable por las misteriosas muertes".

Continúen revisando el lugar y una de las puertas los llevará a un garage en el que hay una vieja motocicleta y parece que alguien ha sacudido el polvo alrededor de la tapa del tanque de combustible.



Ahora vayan a una habitación dentro de ese edificio en la que hay una libreta para grabar y luego salgan al estacionamiento por una puerta que está en ese mismo cuarto.

En ese lugar también están las habitaciones de los huéspedes y ya que Kaufmann evidentemente tiene algo que ver en esto del "paquete", entonces la llave con el número 3 que agarraron entre sus cosas debe ser de aquí, por lo tanto busquen el cuarto número 3 ábranlo con esa llave.

Una vez dentro examinen el mueble que está contra la pared y cuando lo hagan podrán empujarlo, debajo de él hay un pequeño agujero con una llave en su interior, pero como es muy estrecho lo mejor será que usen el imán (**"Magnet"**) para levantarla.

La llave que acaban de sacar (**"Motorcycle Key"**) pertenece a una motocileta que bien podría ser la que está en el garaje, vuelvan ahí y úsenla en la moto.

Al abrir el tanque de combustible encontrarán una botella que parece ser idéntica a la que estaba rota en en la oficina del director en el hospital ¿será más droga?...

En ese momento el Dr. Kaufman hace su aparición y no con muy buenos modales le quita la botella a Harry, lo amenaza y luego se va... ¡felicitaciones! acaban de descubrir a uno de los traficantes y si no fuera por lo que está sucediendo ya estarían viendo crecer las flores desde abajo, de todos modos lo más importante sigue siendo encontrar a Cheryl así que ahora vayan por la calle **"Sandford"** y crucen el puente hacia el lado Este.

12- La amenaza se expande

Al llegar del otro lado del puente comenzarán a escuchar una sirena y de pronto, todo el lugar comenzará a ser absorbido por el lado maligno sólo que esta vez la cosa es muy diferente ya que el cambio está sucediendo frente a sus ojos en lugar de aparecer como una pesadilla, evidentemente algo malo está por suceder, así que apresúrense a llegar al embarcadero y no se detengan a explorar porque sólo encontrarán problemas.

En la foto pueden ver la ubicación del embarcadero y cuando lleguen allá verán un pequeño barco, entren en él y avancen hasta llegar a la cabina.



Ahí se econtrarán nuevamente con Cybil y justo cuando Harry intenta explicarle lo que sucede entra Dhalia diciendo algo así como "El demonio está despertando, está abriendo sus alas y está buscando sacrificios", además de eso ella les dirá que sólo faltan dos "marcas" para que el pueblo entero sea absorbido por la obscuridad permanentemente y cuando eso suceda nadie sobrevivirá, incluso de día la obscuridad tapará la luz del sol y los muertos volverán a caminar por las calles.

Por último les dirá que deben ir al faro (**"Light House"**) y al centro del parque de diversiones (**"Amusement Park"**) antes de que sea tarde y Cheryl se convierta en su sacrificio.

Cuando la vieja termine de hablar, Cybil les dirá que mientras ustedes revisan el faro, ella se encargará del parque, luego Dhalia les dirá que sólo con el **"Flauros"** podrán detener a la criatura y se irá.

Ahora agarren lo que haya, graben el juego y pónganse en marcha hacia el faro.

Cuando entren a este faro verán otra libreta para grabar, úsenla y suban por las escaleras.

Una vez en el techo, verán nuevamente a la joven que vieron desvanecerse en la escuela, pero será demasiado tarde porque la marca en este lugar ya está completa, lo que queda por hacer es volver al barco a toda prisa a ver si Cybil tuvo más suerte.

Desafortunadamente parece que Cybil se entretuvo más de la cuenta, lo que significa que alguien va a tener que ir al parque a ver que pasa... voluntarios, un paso al frente.

En la foto número **(1)** está señalada la entrada a unos túneles que los llevarán directamente a ese parque.



Ni bien lleguen abajo, recuerden que acá la radio no sirve, no sea cosa que les pase lo mismo que a Cybil así que para empezar, agarren el mapa de ese sector que está en la pared y todo lo que tienen que hacer aquí es llegar hasta la salida que está en el extremo izquierdo del mapa, así que vayan con cuidado porque también hay bichos en el techo.

13- Hacia la obscuridad

Al salir de los túneles estarán caminando entre los pocos restos que quedan del parque de diversiones y como no existe ningún mapa de este sector, van a tener que explorarlo ustedes mismos.

La cantidad de enemigos en este lugar es mínima, pero como hay sombras con forma de bebé caminando por ahí, la radio estará sonando la mayor parte del tiempo.

Aquí lo que tienen que hacer es muy simple, antes que nada busquen un puesto de venta de comida, porque sobre su mostrador hay una libreta para grabar.

No suban por ninguna escalera que los lleve arriba de los juegos sin antes haber grabado, es muy importante que lo hagan porque si llegan a perder van a tener que hacer el sector de los túneles de nuevo.

Cuando hayan grabado busquen la entrada a una calesita y métanse, en su interior los estará esperando...

Cybil

Desafortunadamente para ustedes, Cybil ha sido poseída por la fuerza maligna que está destruyéndolo todo y los atacará.

Se supone que ustedes tienen que tratar de salvarla, pero primero necesitarán debilitarla, así que usen la escopeta y dispárenle hasta que suelte su arma (cuidado porque sus disparos quitan mucha energía).

Cuando suelte el arma acérquense a ella y usen la botella de plástico con el líquido rojo del hospital y vean lo que sucede.



14- Un viaje hacia la nada

Gracias al extraño líquido han logrado rescatar a Cybil, en ese momento Harry le dice que Cheryl en realidad no es su hija biológica y que él y su esposa la encontraron a un costado de la ruta sin saber de dónde venía, por lo que es muy posible que ella tenga algo que ver con lo que sucede.

Luego de eso Harry se encuentra frente a frente con la joven que vió en el techo del faro y cuando intenta acercarse, ella lo ataca con sus poderes.

Cuando eso sucede el **"Flauros"** libera su energía sobre la joven y ésta cae al suelo, justo en ese instante aparece Dhalia Gillespie quién se acerca a la joven llamándola por su nombre... Alessa y al parecer es su hija.

Al acercarse un poco más, Dhalia le dice que no esperaba que escapara del "hechizo" de ella y sus compañeros, y se sorprende al ver la forma en que sus poderes han aumentado, luego de eso le dice que es hora de regresar a casa, pero la chica le tiene miedo y no quiere saber nada, de todas formas ambas desaparecen...

Las cosas se están poniendo cada vez más raras, pero si lo que dijo Dhalia es cierto entonces Alessa es quien estaba prisionera en ese sector oculto del hospital ¿para qué?... la verdad que ni idea.

Para colmo de todo, justo después de que madre e hija se van, Harry despierta nuevamente en el hospital junto a Lisa y al verlo ella le dice que como no podía dejar de pensar en lo podría haber en el sótano oculto, decidió ir a verlo por sí misma y al entrar ahí tuvo la sensación que ella ya había estado ahí y que algo pasó en ese lugar aunque no recuerda qué.

Después de eso, le dice a Harry que él no entiende lo que le está pasando y se va, al mismo tiempo se empieza a escuchar un extraño sonido que proviene del sótano.

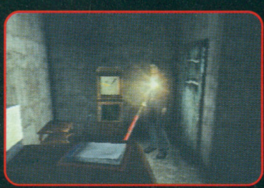
Bueno ahora que ya están al tanto de todo lo que pasó, es hora que salgan por la puerta que usó Lisa.

Del otro lado verán un ascensor abriendo sus puertas como si los estuviera llamando y no les quedará otra más que subirse.

Al salir del ascensor estarán frente a una serie de puertas y las dos primeras podrán encontrar una llave atorada en una calilla en la que está a la izquierda y una llave dentro de una jaula para pájaros en la de la derecha.

Salgan de vuelta al pasillo y examinen la segunda puerta de la derecha y a pesar de que está cerrada podrán leer la palabra **"Phaleg"** escrita bajo el símbolo.

Entren en la puerta que sigue (sería la tercera de la izquierda) y estarán en un lugar idéntico a la tienda de antigüedades, sólo que si revisan el reloj verán que tiene un agujero cuadrado en la parte de abajo y una de sus agujas es una llave.



Aprovechen este lugar para grabar el juego y vuelvan al corredor principal, traten de recordar bien lo que van haciendo porque en este lugar no encontrarán ningún mapa y a pesar de que no es muy grande, si no tienen cuidado se pueden marear.

La cuarta puerta de la izquierda por ahora está cerrada y la quinta también, pero esta tiene una inscripción que dice **"Ophiel"** y por la única que van a poder entrar es por la sexta puerta ya que la está al fondo también está cerrada y tiene la palabra "Hagith" escrita bajo su símbolo.

Entren en la sexta puerta de la izquierda y bajen por la escalera hasta llegar... ¿a un aula?.

En el pupitre que está ahí hay unas escrituras que dicen: "Vete a casa, ladrón, caete muerto" (¡qué delirio!), ahora sigan adelante por la otra puerta y en el cuarto que sigue encontrarán un destornillador (**"Screwdriver"**) y una pinza (**"Pliers"**).

Vuelvan a la habitación en donde estaba la llave atorada en la canilla, usen la pinza y conseguirán la **"Key of Ophiel"**, así que ahora vayan y abran la puerta de **"Ophiel"**.

En este corredor sólo tendrán acceso a una puerta, que es la segunda de la izquierda y ahí dentro verán 4 placas sobre la pared y 3 más sobre una columna.



Bueno llegó la hora de pensar, así que ahora examinen las placas de la pared y verán que cada una tiene un símbolo del zodíaco y un número, si se animan a resolverlo ustedes no lean lo que está en amarillo, lo único que les digo es que lo que tienen que pensar a qué característica del dibujo se refiere cada número, si creen que lo saben entonces vayan a las tres placas de la columna y pongan el número que crean que vá en cada caso, si no lo averiguaron lean lo que sigue.

Los números de cada cuadro se refieren a la cantidad de extremidades que tiene el dibujo así que los números que van en las columnas son: Sagitario (izquierda)= **6**, Tauro (centro)= **4**, Géminis (derecha)= **8**.

Al resolver este enigma liberarán una losa cuadrada que está sobre la columna, (**"Stone of Time"**) agárrenla y ahora

vayan a ver las escrituras que stán al fondo de ese pasillo y que dicen algo así: "La lista de la muerte: El conteo de cabezas se hará de menor a mayor, todos alineados por orden de edad, entonces el camino se abrirá esperándolos para el festín de los muertos".

Esta clave se refiere a la lista de personas que está en el otro extremo del pasillo y a la puerta que tiene un teclado por cerradura, el asunto acá es ordenar los nombres por su edad (de menor a mayor), pero recuerden que la primera pista habla de un "Conteo de cabezas" así que lo que tienen que poner en el teclado es la primera letra de cada nombre una vez que los hayan ordenado, en otras palabras lo que les quedará es **A, L, E, R, T**.



Tras esa puerta hay una habitación vacía, sigan hasta el otro cuarto y entrarán en una morgue, ahí tomen el símbolo que está en la pared (**"Amulet of Solomon"**) y vuelvan a donde está la libreta para grabar.

Al pasar por el cuarto que estaba vacío se encontrarán con Lisa y ella les dirá que ya comprendió por qué ella sigue estando viva en un lugar en donde todos están muertos.

El asunto es que ella es igual que los demás, sólo que estaba tan asustada que no lo había notado, luego su cuerpo empezará a cambiar y Harry se alejará de ella.

Si vuelven a entrar a ese cuarto verán que en el piso ha quedado el diario de Lisa en donde dice que ella le dirá al doctor que le permita dejar de atender a un paciente que le encargaron y que tiene heridas que no sanan.

Luego dice que le dijo al doctor que renunciaría porque no quería trabajar más en ese hospital, también comenta que el cuarto de ese paciente se llena de insectos aún con las ventanas y puertas cerradas, además ella aclara que se siente muy mal y que por las canillas del baño ha comenzado a salir sangre.

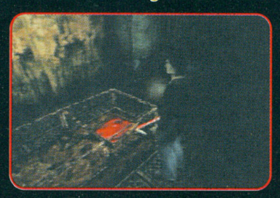
Lo último que anotó en el diario es que piensa usar drogas para tratar de escapar.

Tal vez lisa haya sido asesinada por ese h%#" de /%#% de Kaufmann.

Ahora sí regresen a donde está el reloj, usen la "Stone of Time" en él reloj y al hacerlo conseguirán la llave que tiene dentro (**"Key of Hagith"**) y con ella abran la puerta de **"Hagith"**.

Desde ahí tomen el ascensor hasta el segundo piso y al llegar pasen por la puerta que los llevará a otro pasillo.

En ese pasillo entren en la tercera puerta de la izquierda y llegarán a un cuarto igual a la joyería del shopping, en este lugar revisen los aparadores y no se vayan hasta agarrar un símbolo llamado **"Crest of Mercury"** y un anillo llamado **"Ring of Contract"**.



Si ya los consiguieron vuelvan al corredor, sigan hacia su izquierda y pasen por la puerta que está al fondo, en el corredor que sigue sólo tres puertas se pueden abrir.

La primera es la puerta grande que está justo enfrente de ustedes y los llevará de vuelta al corredor principal en donde están las puertas marcadas con símbolos.

La segunda es la que está sobre la pared derecha justo después de doblar la esquina del pasillo y adentro van a poder agarrar algunas balas y una cámara fotográfica (**"Camera"**) equipada con un flash.

La tercera puerta es la última del pasillo que está a la derecha de la puerta grande y en ella encontrarán una placa metálica atornillada a la pared tal y como en el cuarto 304 del hospital, pero ahora podrán quitarla usando el destornillador (**"Screwdriver"**).



Detrás de esa placa hay una llave conectada a unos cables, pero para sacarla van a tener que encontrar el generador cortar la energía, vuelvan a la habitación del reloj y aprovechen para grabar.

Nuevamente entren en la puerta de **"Hagith"** y esta vez suban hasta el tercer piso, al salir del ascensor estarán frente a un altar parecido al de "La otra iglesia" y en la misma habitación hay 2 puertas con cerraduras sumamente extrañas, para resolver este enigma examinen los cuadros que están a los costados del altar.

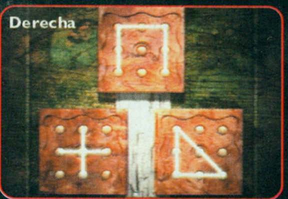
En el cuadro de la izquierda cuadro dice: "La luz del futuro", mientras que en el de la derecha lo que está escrito es: "La luz iluminando la obscuridad".

¿Luz del futuro?, acaso ustedes tienen algo que se le parezca... tal vez la cámara fotográfica tenga la luz a la que se refieren los escritos, así que úsenla frente a cada cuadro.

Como resultado de esto, aparecerán unos extraños garabatos que casualmente son los dibujos que tendrán que poner en los recuadros con botones que están sobre las puertas.

En las fotos de abajo pueden ver la forma correcta de poner los símbolos.


Izquierda


Derecha

Tras la puerta izquierda encontrarán la llave de la jaula para pájaros (**"Bird Cage Key"**) y en la derecha podrán ver un libro que habla sobre la planta llamada **"White Claudia"** en donde se lee que "Antiguamente, sus semillas se usaban en ceremonias religiosas por los efectos alucinógenos que producen"... ¿será lo que usaba Kaufmann?, por ahora eso no importa, vuelvan al ascensor y bajen hasta el primer piso, ahí usen la **"Bird Cage Key"** para abrir la jaula y sacar la **"Key of Phaleg"** con la que obviamente podrán entrar en la puerta de **"Phaleg"**.

Abran bien los ojos y al cruzar la puerta y no se muevan de donde están, porque serán atacados por enanos como los de la escuela, pero con la diferencia que estos son sombras y por lo tanto son más difíciles de ver.

Este nuevo corredor es igual al que estaba en el sótano secreto del hospital y en él hay seis puertas.

En la primera puerta de la derecha hay un armario con una espada clavada, si lo examinan verán una pequeña puerta con una cadena que está rota y podrán escuchar algo

moviéndose en el interior, cuando tengan la opción para agarrar la espada elijan **"No"**, porque si no arreglan la cadena primero se llevarán una desagradable sorpresa.

Busquen en el inventario algún objeto que sirva para reemplazar el eslabón que falta y según veo el más indicado podría ser el anillo, así que ahora usen el **"Ring of Contract"** frente al mueble y saquen la **"Dagger of Melchior"**.

Después de eso salgan al pasillo y métanse en la segunda puerta de la derecha, una vez dentro revisen muy bien todos los estantes porque en uno de ellos encontraran una bolsita de caramelos, agárrenla y cuando Harry intente abrirla se romperá dejando caer al suelo la **"Key of Bethor"**, que corresponde a la puerta que tiene el símbolo con el mismo nombre.

Dentro de ese cuarto está la entrada a otra habitación en la que encontrarán una vieocasetera en la que porán ver el **"Videotape"** sin problemas.

En el video escucharán la voz de una enfermera, que seguramente es Lisa, en la que habla de una niña (su paciente) que tiene una fiebre increiblemente alta, además dice que por más que cambia sus vendajes, la sangre se sigue escurriendo a través de ellos y se pregunte ¿qué es lo que la mantiene con vida?

Ya que en este momento tienen la llave de **"Bethor"** salgan al pasillo una vez más y abran la primer puerta de la izquierda.

Finalmente han logrado encontrar el dichoso generador, así que presionen **"Action"** frente a la máquina de la derecha, con eso cortarán la energía y ahora van a poder ir a buscar la llave que estaba conectada a los cables (**"Key of Aratron"**), pueden llegar rápidamente hasta allí entrando por la puerta que está a la izquierda de la habitación en donde tienen la libreta para grabar.

Cuando tengan esta llave vuelvan al corredor que está detrás de la puerta de **"Phaleg"** y métanse en la segunda puerta de la izquierda y ahí verán al fantasma de la niña que vieron en el corredor principal, llorando bajo una mesa, luego de eso desaparecerá y cuando lo haga tomen el símbolo que está en la pared (**"Ankh"**).

Nuevamente vuelvan al pasillo y ahora abran la puerta de **"Aratron"** (tercera del lado izquierdo) y entren.

En este cuarto se van a ver a imágenes fantasmas de la vieja Gillespie, el Dr. Kaufman y otros dos sujetos más, todos ellos alrededor de una cama, lo que están viendo ya es parte del pasado, pero lo que se entiende al oir su conversación es que parece ser que Alessa tenía una especie de demonio en su interior (Samael) y a esta manga de atorrantes no se les ocurrió una mejor idea que tratar de controlar a este ser con el fin de poder usar sus poderes para sus propios planes.

Desafortunadamente para ellos, Alessa quedó gravemente herida en un incendio y como resultado de eso la mitad del alma de Alessa se perdió, para evitar que sus planes se estropearan, la vieja Gillespie decidió usar un hechizo, que junto con las drogas del Dr. Kaufmann, mantuvo con vida al cuerpo moribundo de Alessa y gracias a eso lograron aprisionar al demonio en lo más profundo de su subconsciente.

Ellos hicieron esta atrocidad, porque Dhalia sabía que tarde o temprano, el sufrimiento de Alessa atraería a la otra mitad de su alma, que en este caso sería Cheryl.

También es muy posible pensar que todo lo que está sucediendo en Silent Hill sea producto de las pesadillas de Alessa (tal y como decía el libro llamado "The monster Lurks" en la escuela") y que Dhalia los engañó para poder volver a controlarla... ¡pero qué vieja de m#&*#^!.

Bueno, sigamos adelante, ahora que las imágenes desaparecieron tomen un disco (**"Disc of Ouroboros"**) que está sobre la máquina al lado de la cama y salgan de ahí.

Ahora entren en la trecera puerta de la izquierda, este lugar es lo que debe haber sido la habitación de la pobre niña, aquí tienen una libreta para grabar y en el fondo hay una puerta con cinco marcas.

Casualmente estas marcas tienen la forma de los cinco símbolos que tienen ustedes y que son: **"Amulet of Solomon", "Crest of Mercury", "Ankh", "Dagger of Melchior" y "Disc of Ouroboros"**, y como se imaginarán lo que tienen que hacer es usarlos frente a la puerta.



Al cruzar por esa puerta verán otras imágenes del pasado, esta ves es Dhalia tratando de forzar a la pequeña Alessa a ir con ella para que le "preste" algo de su poder, evidentemente la niña no quere hacerlo y le dice que sólo quiere que ellas dos estén juntas y en ese momento a Dhalia se le ocurre la idea de tener una nueva niña, para conseguir la otra mitad del alma que necesita.

Una vez que la visión haya desaparecido, bajen por la escalera.

En el piso de abajo, verán a Cybil intentando detener a Dhalia, pero sin lograr nada, en ese lugar está el cuerpo quemado de Alessa y a su lado está Cheryl, que ha vuelto a tomar su forma original como la otra mitad del alma de Alessa.

En cuanto Harry aparece, la vieja le revela su engaño y en ese momento las dos Alessas se unen formando una especie de angel, pero cuando eso sucede, el Dr. Kaufmann aparece en el lugar y en su mano lleva la botella del líquido que probablemente usarían para extraer al demonio del cuerpo de Alessa (recuerden que ése fue su efecto en Cybil).

Evidentemente Dhalia fue quien destruyó la botella del hospital y creyendo que ya no habían quedado reservas del líquido, decidió garcar a sus socios y quedarse con el poder de Alessa para ella sola, pero como Kaufmann no resultó ser ningún gil, decide terminar con el arreglo arrojándole la botella a Alessa, suponiendo que demonio todavía estaría débil y el líquido lo exterminaría.

Por desgracia para todos, en cuanto este líquido empapa a Alessa, la niña se debilita y en ese momento el demonio que está en su interior se libera y como podrán ver está en su mejor forma así que ahora tendrán pelear el último combate nada menos que contra....

Samael / Alessa

Para atacar a Samael, todo lo que tienen que hacer es usar el rifle, acercarse un poco a él y dispararle sin moverse de donde están.

Este enemigo sólamente se mantendrá volando en su lugar y de vez en cuando les lanzará una serie de rayos, cuando lo haga no intenten esquivar sus ataques porque no lograrán evitarlos siempre y además, casi no tendrán tiempo de apuntar.

Manténganse disparando sobre Samael, observen los rayos que lanza con mucho cuidado y en cuanto uno de ellos los toque, entren al inventario y en caso de que hayan sido dañados, usen algunos medikits, al salir del inventario lo más probable es que los rayos que vienen atrás los vuelvan a tocar, así que cúrense de nuevo y cuando deje de atacar, sigan disparando hasta que lo derroten.

En caso de que vayan camino a uno de los finales malos, en lugar de Samael tendrán que enfrentarse a Alessa y ella los atacará del mismo modo.



Silent Hill también tiene algunos secretos

Los finales

Al igual que en Metal Gear Solid, después de que vean la secuencia final, Silent Hill les mostrará una estadística con todo lo que hicieron durante el juego.
Si siguieron todos los pasos que les fui indicando en esta guía, entonces en el lugar donde se describe el tipo de final que lograron conseguir deberá decir **Good +**, lo que significa que éste es el mejor final de todos, continuación les voy a explicar cómo conseguir los otros tres finales.

1- Good: En este caso, todo lo que tienen que hacer es matar a Cybil (parque de diversiones) en lugar de rescatarla.

2- Bad +: Para lograr este final, **no tienen que rescatar al DR. Kaufmann en el sector del lago** (está en el "Annie´s Bar"), en otras palabras, no hagan nada de lo que figura en el punto 11 ("El lago") y ni siquiera se les ocurra asomarse por el **"Annie´s Bar"**.

3- Bad: En este final, a Harry las cosas le salieron como el o#%!, o sea que todo termina mal.
Para obtener esta secuencia lo que hay que hacer es matar a Cybil en el parque de diversiones y no rescatar al Dr. Kaufmann en la zona del lago.

Las armas ocultas

Una vez que logren terminar el juego, podrán grabarlo una vez más, tal y como sucede en Metal Gear Solid y en este caso, podrán ver que el nombre del "savegame" está escrito con letras doradas.
Si cargan este save (**"The Next Horror"**) comenzarán el juego nuevamente, sólo que ahora lo harán en un nivel de dificultad más elevado, pero lo bueno es que ahora tendrán acceso a una serie de objetos que antes no estaban o que no se podían agarrar.
A continuación les voy a explicar dónde pueden encontrar estas cosas.

1- Katana: Para conseguir esta espada, primero van a tener que terminar el juego con alguno de los dos finales malos (**"Bad +"** o **"Bad"**) si ya lo hicieron, al entrar en la **"Dog House"** (cerca del principio del juego) podrán abrir una puerta que está en el pasillo de esta casa y que antes estaba cerrada, en su interior encontrarán esta nueva arma.

2- Motosierra ("Chainsaw"): Esta, sin duda es una de las mejores armas del juego y para habilitarla, tendrán que terminar el juego con alguno de los finales buenos (**"Good"** o **"Good +"**) y cuando la tengan, ya no tendrán que hacerse muchos problemas por los enemigos que no vuelen.
Obviamente para conseguir un arma como ésta la cosa no es tan fácil, ya que primero van a tener que llegar hasta la parte de la Iglesia.
Cuando lo hayan hecho, vayan hasta un garage que está en una estación de servicio que se encuentra en la misma cuadra de la Iglesia, entren y en este lugar van a encontrar un bidón con combustible, (**"Gasoline"**) agárrenlo y vayan por la calle **"Bloch"**



hacia el lugar que está indicado en el mapa.
En este lugar encontrarán la motosierra (**"Chainsaw"**) en lo que queda de la vidriera de un negocio y para poder agarrarla lo que tendrán que hacer es usar la **"Gasoline"** en ella.
Una vez que la hayan agarrado, presionen el botón de apuntar (**"Aim"**) para ponerla en marcha y la mejor forma de usarla es manteniendo presionado este botón, sin tocar el botón de ataque (no sirve con los pájaros).

3- Perforadora ("Rock Drill"): Este aparato podrán encontrarlo junto a la maquinaria que está en el cuarto de la parte de abajo de la torre de control del puente.
Para agarrarlo, símplemente tienen que usar la **"Gasoline"** en él como con la motosierra, pero ¡cuidado!, porque el combustible desaparece al usarlo en alguna de estas dos armas, así que tendrán que elegir cuál se van a llevar.
Esta perforadora es más potente que la motosierra, pero sus ataques son muy limitados y además no es posible atacar y caminar al mismo tiempo, pero igualmente, cuando jueguen por tercera vez ya no necesitarán usar la gasolina en el arma que hayan agarrado antes, de manera tal que podrán tener la motosierra y la perforadora juntas.

¡El quinto final!

Como broche de oro, Silent Hill tiene un final oculto, que además les servirá para conseguir la mejor arma del juego, así que presten atención.
Antes que nada van a tener que terminarlo con el mejor final (**"Good +"**) y cuando empiecen de nuevo, lo primero que tienen que hacer es ir a un minimercado que está muy cerca de la cafetería (vean el mapa).
Al entrar en este lugar encontrarán un medallón (**"Channeling Stone"**) sobre el mostrador, que se supone tiene alguna clase de poder.



Este objeto será la llave para acceder al quinto final y para conseguirlo tendrán que usarlo en los siguientes lugares:

1- En el techo de la escuela, en el lado maligno.
2- En el patio de entrada del hospital (justo antes de pelear con el segundo guardián y después de hablar con Lisa).
3- En el estacionamiento del Hotel de Norman Young (en la zona del lago).
4- En la cabina del barco, después de que Cybil y Dhalia se vayan.
5- En el techo del Faro.

Si lo hicieron bien, en cada uno de estos lugares verán unas extrañas luces en el cielo y en el momento que usen el medallón en el faro, serán secuestrados por unos extraterrestres y el juego se terminará en ese lugar (el nombre de este final es **"UFO"**).
Como paso siguiente esperen a que los títulos de este final terminen de pasar y graben el juego.
Cuando empiecen a jugar nuevamente, usando este "savegame" podrán ver que los extraterrestres les han dejado una sorpresa en el inventario, que es nada más ni nada menos que un arma llamada **"Hyper Blaster"**.
Esta pistola alienígena es sin duda el mejor de todos los objetos especiales, porque además de tener una mira infrarroja tiene... ¡Balas infinitas!.



THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

La segunda parte de la solución de uno de los mejores juegos de Nintendo 64

Por Máximo Frias

RECUPERANDO EL MEDALLÓN DEL BOSQUE
SIETE AÑOS DESPUES...

Camara de los Sabios y el Templo del Tiempo

Cuando Link despierta, siete años pasaron en el Reino de Hyrule. Rauru, el Sabio de la Luz, te explica todo lo que sucedió y como fuiste nombrado "Heroe del Tiempo". Al parecer tu nueva misión es despertar a los otros cinco sabios para así poder adquirir los cinco medallones que te van a ayudar a derrotar al malvado Ganondorf.

Imediatamente sos transportado nuevamente al Templo del Tiempo, donde te encontrás con un nuevo aliado, un joven llamado Sheik. Este te explica que para obtener el primero de los medallones tenés que pasar primero por Villa Kakariko y obtener una nueva arma.





Villa Kakariko - Cementerio

En el cementerio se encuentra una nueva tumba a la izquierda que tiene flores. Empujá la lápida y entrá a la tumba. Dampé aparece y te juega una carrera, aceptala. El objetivo de la carrera no es ganarle, sino que es no perderle mucho el rastro. Hay tres puertas, las cuales se cerraran 10 segundos después de que él pase. Cuando llegás al final, él te entrega un elemento que lo vas a usar permanentemente, el HookShot.

Para salir de la tumba tenés que sacar el bloque que tapa la salida. Tocá con la Ocarina "The Song of Time" y éste desaparecerá.

Al salir apareces en el molino. Agarrá la pieza de corazón y hablá con el tipo de la caja de música para aprender "Song of Storms", que paradójicamente dice que se la enseñó un chico hace siete años...

Salí de Villa Kakariko y andá al Rancho Lon Lon, es hora de que consigas algún medio de transporte.

Rancho Lon Lon

En siete años hubo un "cambio de poderes" e Ingo tomó el control del Rancho. Andá hasta el corral y pagá 10 Rupees para cabalgar un rato. La segunda vez que haces esto, Ingo te da la posibilidad de jugarle una carrera, pero para estar más seguros de nuestra victoria sería conveniente que usáramos a Epona. Lo que tenés que hacer es: pagarle 10 Rupees a Ingo, tocar con la Ocarina "Epona's Song", montar a Epona, una vez arriba de ella hablar con Ingo y aceptarle la carrera. Epona es mucho más veloz que los demás caballos y es muy difícil perder. Cuando le ganas la primer carrera, Ingo quiere la revancha pero esta vez si ganás, te podés quedar con ella. Aceptale nuevamente y ganale. Al ver Ingo que no puede romper su promesa, cierra las puertas del Rancho para que no puedas escapar. Lo único que necesitás hacer es saltar la reja que se encuentra en la parte trasera del corral. Ahora con Epona podés recorrer los prados de Hyrule más rápido, lo único que no puede entrar a las ciudades ni sumergirse mucho en el agua; ella te va a mostrar sus limitaciones. Y si no la encontrás a la vuelta de algún lugar en especial lo único que tenés que hacer es tocar "Epona's Song" en la Ocarina.





Bosque Kokiri - Los Bosques Perdidos - La Pradera del Bosque Sagrado

Al volver al Bosque Kokiri nadie te reconoce. Andá directamente a los Bosques Perdidos y pasá hacia la Pradera del Bosque Sagrado (el camino es: derecha, izquierda, derecha, izquierda, adelante, izquierda, derecha).

Ahora vienen los cambios. El laberinto está lleno de Moblins. Hacele caso a Navi y cuando estén de espaldas dales con el HookShot. Por si todo esto fuera poco, después de que pasaste el laberinto aparece un Moblin tamaño familiar, el cual tenés que destruir con tres golpes de espada. Para acercate usá el "Z Targeting" y movete de un extremo al otro.

Llegás a la entrada del Templo del Bosque y Sheik aparece nuevamente para hablarte sobre la amistad y enseñarte una nueva canción, "Minuet of Forest", la cual te transportará hasta la entrada del templo cada vez que la toques. Usá el HookShot en la rama del árbol y subí hasta la entrada.





El Templo del Bosque

Apenas entrás al templo te atacan dos Wolfos. Después de matarlos subí por la enredadera que está a la derecha. Desde arriba podés ver un pequeño cofre que se encuentra del otro lado. Usá el HookShot para cruzar. Abrilo y vas a encontrar la primera llave. Pasá a la primera habitación. Aparece una Gran Skulltula, ahora que sos adulto podés matarla con un solo golpe de espada o lanzándole el HookShot en la cara. Pasás a la próxima habitación y unos fantasmas se llevan las cuatro antorchas que hacian funionar el ascensor. Avanzá hacia la habitación del norte. Entrá y matá al Blue Bubble. En la habitación siguiente te atacan dos esqueletos gigantes llamados Stalfos, matalos y aparecerá otro pequeño cofre con una llave.

Ahora andá a la puerta del noroeste, la cual está bloqueada con un bloque que tiene el mismo símbolo que la puerta del tiempo. Tocá "Song of Time" con la Ocarina y éste desaparecerá.

El patio interno está custodiado por una Deku



Baba y un Octorok. Ignorá a los dos y subí por la pared que tiene la enredadera. Entrá por la puerta de arriba y matá al Blue Bubble que está adentro, para obtener el Mapa del Calabozo. Salí de la habitación por la puerta que tiene el Sello del Templo del Bosque. Desde el balcón en donde



apareces cruzá al otro lado usando el HookShot en el blanco que esta encima del otro balcón. Presioná el botón que se encuentra en el piso para que el nivel del agua del pozo baje. Bajá al fondo del pozo y agarrá otra llave más que está dentro del cofre. Subí por el otro extremo y volvé a entrar al templo.

Como no podés entrar por la puerta del Este, la única opción que queda es la puerta del Oeste. Entrá, matá a la Gran Skulltula y pasá a la próxima habitación. Después de matar al Blue Bubble, subí por las dos escaleras que están en la pared para llegar a una habitación pequeña. Navi te hace notar que hay unas flechas amarillas pintadas en el piso. El objetivo en esta parte es empujar/tirar de los bloques que tienen una Luna hacia las depresiones que se encuentran al final de los pasillos. Esto hay que realizarlo dos veces (con dos bloques distintos) para poder llegar hasta la cima de la habitación.

Una vez arriba dos Blue Bubbles están esperando. Matalas y usá una llave para abrir la puerta. Del otro lado hay un pasillo que está retorcido, cruzalo. Apenas entrás en la otra habitación, Navi te advierte acerca de las sombras del techo. La forma más efectiva de matar a los FloorMasters y caminar hacia delante y hacia atrás varias veces hasta que éste caiga al piso y una vez abajo aniquilarlo con la espada. Ahora que está muerto, pasá a la habitación de la derecha.

Bajá por la escalera hacia la habitación del centro. Matá a los Stalfos (primero aparece uno y luego dos más caen del techo). Después de matar a los tres, un cofre aparece en el centro entregandote el Arco de Hadas (sería como la versión adulta de la gomera).

Salí de esa habitación y empezá a subir las escaleras, vas a notar que un fantasma aparece en las pinturas y desaparece cuando te acercas. Sin duda es momento de probar el nuevo armamento. Parate al final de la escalera y disparale a la pintura cuando el fantasma esté en ésta. Así repetí lo mismo con todos los cuadros y luego bajá a la habitación donde estaba la antorcha apagada para una pelea. Joelle es la primera de las cuatro Poe Sisters que vas a tener que matar. La mejor arma para liquidarla es el arco. Una vez muerta se reencenderá la antorcha y un pequeño cofre aparecerá, abrilo y agarrá la llave. Dirigite a la escalera del Este y repetí el proceso contra Beth, la segunda de las Poe Sisters. Una vez muerta aparece un cofre del cual obtendrás la brújula.

En vez de usar la llave que te queda para abrir la puerta que se encuentra en la cima de la escalera del Este, volvé hacia la habitación del Blue Bubble por el pasillo retorcido. Disparale al ojo con el arco para enderezar el pasillo, y al hacer esto, la habitación del final se habrá torcido y podrás abrir el cobre turquesa que tiene la BossKey.

Con la llave en mano, tirate por el agujero que está en el piso hacia la habitación inferior. Matá a los Blue Bubbles. Una vez afuera, agarrá los corazones para recuperar energía. Matá a la gran Deku Baba y andá hacia la primera habitación de la derecha. Acá tenes que matar FloorMaster para agarrar la última llave. Una vez muerto, volvé por el mismo camino y estarás de vuelta en la habitación de los cubos. Subí los dos bloques hacia la habitación donde se encuentran los Blue Bubbles y volvé a torcer el pasillo.





De vuelta en las escaleras del Este, es momento de abrir la puerta cerrada. Esta habitación es parecida a la del lado Oeste. Saltá hacia el pasillo de la derecha antes que el FloorMaster te vuelva a agarrar. Este pasillo está perfectamente derecho. Pero tu experiencia, te indica que también puede ser torcido. Matá a los Green Bubbles. Al final del hall entrás a otra habitación donde podés llegar a ver el ojo que tuerce el pasillo que recién pasamos, el único problema, es que hay una placa de hielo cubriéndolo. Saltá en una de las plataformas que están rotando alrededor de la antorcha, en el momento que te encuen-

tres enfrente del ojo, dispará una flecha hacia el ojo atravesando el fuego de la antorcha, para poder de esta manera derretir la placa de hielo.

Volvé al pasillo (ahora torcido) y saltá en el agujero del piso. En esta habitación hay que caminar con cuidado, ya que el techo se cae sobre ciertas baldosas. Prestá atención a cuáles son las baldosas que no hay que pisar y pasá hacia el otro lado. En la habitación posterior vas a encontrar otra antorcha apagada y una pila de bloques en el techo. Disparale a la pintura como antes y los bloques se caerán al piso. Tenés un minuto para buscar los bloques y formar la figura de la Poe. Una vez armada la figura, la Poe aparecerá y tendrás que matarla de la misma manera que las otras dos. Caminá a través del próximo pasillo y te encontrarás de vuelta en el hall principal del castillo. Meg la última de las Poe Sisters, te está esperando en el centro. Matarla es tan fácil como elegir el fantasma correcto al que golpear. La verdadera Meg es la que gira una vez, apenas las cuatro aparecen, repetí esto cinco veces y Meg se destruirá, la antorcha se encenderá, el ascensor se elevará y vos podras bajar hacia el subsuelo.

En el subsuelo el truco está en enpujar las paredes de modo de que éstas roten y se vayan rotando las distintas salidas. Agarrá una pared y empujala en contra de las agujas del reloj. Entrá en la habitación que se habilitó y presioná el switch para abrir la primera compuerta. Dale otro empujón a la pared para ver que habitación se abre esta vez. Después del tercer empujón vas encontrar una habitación con una gran Skulltula, un cofre con flechas y una Skulltula de oro. Después de un cuarto de empujón las paredes vuelven a su posición original y podés acceder a la habitación del Sur con un switch que abre la puerta hacia el pasillo de la habitación final. Antes de abrir la puerta con el cerrojo amarillo, asegurate de que estés cargado de flechas y hadas.

Evil Spirit From Beyond: Phantom Ganon

Entrás a la habitación y ves una galería con todas pinturas iguales, cuando queres salir, las rejas se cierran y quedás atrapado en el centro. El truco para matar a Phantom Ganon es descubrir de que pintura va a salir. Apuntá con el arco y la flecha hacia todas las pinturas y disparale antes de que tenga oportunidad de pegarte.

Después de darle tres flechazos, su caballo desaparecerá y tendrás que pelear con él cara a cara. Guardá el arco y sacá la espada. La clave en esta pelea, es devolverle las bolas de fuego con un golpe de tu espada. Cuando él recibe el golpe de su propia bola de fuego, cae al suelo, es ahí donde tenés que aprovechar para darle un golpe con tu espada. Después de los cuatro golpes más o menos, Phantom Ganon agregará un nuevo ataque. Cuando lo veas cargando su cetro, preparate para correr y evitar ser barrido por su rayo de luz. Una vez muerto, el verdadero Ganondorf aparecerá y te advertirá que la batalla contra él será más complicada. Agarrá el corazón y metete en el portal para volver a la Cámara de los Sabios.

Cámara de los Sabios

Saria ha despertado y te entrega el medallón del bosque, prometiéndote que siempre será tu amiga. Con el medallón en la mano, regresás hacia donde todo comenzó, el Gran Deku Tree. Una nueva semilla ahora está creciendo y ésta te revela tu verdadera identidad. Los Kokiri no te reconocían porque éstos no crecen nunca, ni siquiera en siete años. Esto te lleva a la conclusión de que vos no sos un Kokiri y que está en tu destino salvar a Hyrule. Pero hay mucho que hacer y cuatro medallones más por encontrar así que es hora de continuar la busqueda...

RECUPERANDO EL MEDALLON DE FUEGO

Ciudad Goron - El crater de la Montaña de la Muerte

Al salir del Bosque Kokiri, Navi te hace notar el estado en que se encuentran las nubes de la Montaña de la Muerte. Siguiendo su intuición, y recordando que de joven el calor del crater era muy intenso, decidís pasar primero por Ciudad Goron, tal vez ahora se decidan a venderte esa túnica roja...

Ciudad Goron está casi desierta y el único que te puede ayudar está dando vueltas en el segundo piso. Para detenerlo lanzale una bomba. Este se levanta y te cuenta que todos los Gorones han sido capturados y se encuentran en el Templo de Fuego que está en el centro del crater de la Montaña de la Muerte. Decile que vas a ayudar y éste te dará una túnica para resistir las altas temperaturas del crater.

Andá a la sala de trono de Darunia y tirá de la la estatua del centro para revelar un pasaje secreto que lleva al centro del crater. Ponete la túnica roja. Andá hacia el puente de la izquierda y usá tu HookShot para agarrarte e ir al otro lado. Al llegar a la entrada del Templo del Fuego, te encontrás nuevamente con Sheik, él te enseña el "Bolero of Fire", la cual te servirá para transportarte directamente a la entrada del templo en el momento que lo necesites.



El Templo de Fuego



Cuando entrás al templo de fuego subí las escaleras y metete en la puerta de la izquierda. Acá te encontrás con Darunia, el cual te pide que liberes a su gente antes de pelear con el dragón. Nueve Gorones están encerrados en el templo, en cada celda un cofre contiene una llave para abrir una puerta del calabozo. Para encontrar tu próxima llave, lo único que necesitás es encontrar el próximo Goron. La primera celda, está a la izquierda de la habitacion. Usá las plataformas para saltar a la esquina del Sudoeste. Pisá el switch que



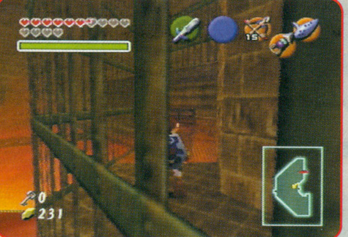
está en el piso para abrir la celda. Cuando la celda se abre, hablá con el Goron y éste se irá. Abrí el cofre y agarrá la primera llave. Volvé al hall principal del templo y usá la llave para abrir la habitación de la derecha. Primero bajate del puente y dirijite hacia el norte de la habitación, si te caés a la lava, caminá hacia la plataforma más cercana. Andá hacia el pasillo y rescatá al segundo Goron. A continuación, tocá con la ocarina "Song of Time" para que un bloque aparezca y puedas así subir hasta la puerta del segundo piso. Entrá a la habitación y defendete de las baldozas voladoras. Al final de la habitación, se encuentra un nuevo monstruo, el Like Like, es un bicho que si te captura te comerá el escudo y las túnicas (ademas de sacarte energía). Matalo a distancia o pegale con el HookShot y una vez atontado, dale con la espada. Avanzá hacia el Sur de la habitación. Tené cuidado con los Red Bubbles, si te prendés fuego, girá con la espada para que las llamas se extingan. En la esquina del Sur, encontrás una pared de ladrillos muy sospechosa. Poné una bomba en la pared para volarla en pedazos. Atrás de ésta se encuentra el tercer Goron y con éste, otra llave. Salí por la esquina sur, alrededor de la salida hacia el Este de la habitación. Abrí la puerta con una llave y pasá a la próxima habitación. Tirate por la bajada, y del otro lado, trepá por la reja hacia el techo. Matá a los dos murciélagos y bajate en la plataforma que tiene el bloque. Empujá el bloque hacia el chorro de lava que sale del piso y saltá sobre él para pasar al segundo nivel.

Una vez arriba abrí la puerta con una llave y pasá a la próxima habitación. Subí por los escalones de la izquierda y matá a los Torch Slugs (3 o 4 golpes alcanzan). Saltá hacia la próxima plataforma para encontar un switch de cristal y otro bloque. Empujá el bloque hasta tirarlo de la plataforma y luego tirá de éste hasta el final del desnivel. Subite al bloque y usá el HookShot con el switch de cristal para apagar las llamas y empezá a subir por la reja que está en la pared. Si lo hacés lo suficientemente rápido podés llegár a la puerta de la parte superior y pasár así al tercer nivel.

Del otro lado aparecés en el medio de un laberinto, andá hacia la pared del norte y usá una bomba para abrir un pasaje secreto en donde se encuentra una Skulltula de Oro. A la izquierda se encuentra otro pasaje. Liberá al Goron y agarrá la llave. Salí y andá hacia el sur del laberinto donde dos Gorones más esperan ser rescatados.

El quinto Goron está casi del lado opuesto de donde estaba la Skulltula de Oro. Pisá en el Switch, liberá el Goron y agarrá la llave. Para encontrar al último Goron tenés que subir al próximo nivel. Caminá por el laberinto hasta llegar a una habitación circular. Una vez dentro usá el Arco para cerrar el ojo que está en la parte superior de una de las paredes. Cruzá con cuidado por el puente y abrí la puerta.

En la próxima habitación se encuentra un cofre,



abrilo y obtendrás el Mapa del Calabozo. Volvé y saltá hacia la pared con forma de "L", caminá por ésta hasta llegar al piso de reja. Corré por éste con cuidado de que no te alcance la ola de fuego y entrá por la puerta del otro lado. Ahora estás en la cima del laberinto. Saltá hacia donde está el Torch Slug, matalo y colocá una bomba en la aber-



tura del piso. Bajá por la reja, rescatá al sexto Goron y agarrá la llave. Volvé a la cima del laberinto y saltá hacia la pltaforma en donde se encuentra la celda del séptimo Goron. Pisá sobre el switch que está en la esquina sudeste de la habitación para abrir la compuerta. Volvé hacia donde estaba el Goron y liberalo. Con dos llaves en tu poder, volvé a la habitación de la lava del otro lado de la torre. Usá cualquier puerta, la inferior o superior y dirigite a la puerta cerrada del oeste. Podés saltar desde el piso enrejado hasta cuando parece que es demaciado alto como para



que Link se pueda agarrar. Caminá por el pasillo hacia la próxima habitación. Andá hacia el norte de la habitación cuidándote de las puertas falsas. De este lado del laberinto de llamas, llegarás a una habitación donde por fin encotrarás la brújula. Una vez que estés en el sur de esta habitación, tratá de encontrar un camino hacia la torre central, donde verás a un Goron encerrado. Salí por la puerta opuesta y caminá por el laberinto hasta que encuentres el switch que desactiva las llamas que te impiden llegar a la salida. Una ves del otro lado de las llamas, usá la bomba para destruir la puerta falsa. En la próxima habitación aparece una criatura inmune a las flechas, pero vulnerable ante las bombas. Para destruir a estas criaturas, debés primero extinguir sus llamas con una bomba, y una vez que éstas esten apagadas, pegales con la espada. Muertos los Flare Dancers, el fuego en la platafor-

ma se apaga y te podrás subir para elevarte al próximo nivel. La habitación siguiente es muy parecida a la del segundo piso. Activá el switch de cristal y subí por la reja hasta la salida. La próxima habitación es una de las más complicadas en todo el juego. La idea es la siguiente: Para poder llegar a tiempo al cofre que se encuentra rodeado con las llamas, tenés que presionar el switch que está al principio de la habitación. El secreto es no apurarse, ni desesperarce y caminar con cuidado por las escaleras más cerradas. Una vez que llegamos al cofre, abrilo y agarrá el Martillo Megaton.



Volvé a la plataforma que se encontraba al principio de la habitación y dale un golpe con el martillo. Ahora usalo para correr a la estatua que bloquea la puerta y poder pasar a la próxima habitación. A continuación usá el martillo en la pequeña estaca para romper el piso y convertirlo en escalera. Agarrá una caja de las que están en la cima de las escaleras y ponela en el switch para mantenerlo presionado. Entrá a la próxima habitación. Nuevamente parate en la plataforma y dale un golpe con el martillo. Una vez abajo, usá el martillo en el switch oxidado para elevar las rejas.

Dentro de la habitación tocá con la Ocarina "Song of Time", para que el bloque se coloque en el suelo y lo puedas usar como puente para cruzar al otro extremo. Usá el martillo con el switch oxidado, liberá al Goron, agarrá la llave y volvé hacia donde estaba la plataforma que habías tirado. Dale otro martillazo y habrás colocado el elemento que faltaba para poder pasar a la habitación final. Sólo falta un Goron más por liberar. Volvé al hall principal del templo y usá el martillo con el Totem que bloquea la puerta de la derecha. Usá la llave



para habrir la puerta y entrá. Matá a todos los enemigos y la puerta de la próxima habitación se abrirá. La siguiente habitación es similar a la anterior en donde se encontraba el Like Like, defendete de las baldozas asesinas y matá al monstruo para que la puerta se abra. Ahora tendrás que aniquilar a otro Flare Dancer. Usá el martillo contra el piso para extinguir sus llamas y luego dale con la espada. Finalmente en la próxima habitación, luego de liberar al último Goron, obtendrás la Boss Key. Todo está listo y estás preparado para una batalla bastante caliente. Andá hacia la habitación de la izquierda y entrá hacia el santuario de Volvagia.

Subterranean Lava Dragon: Volvagia

Vovalgia tiene dos ataques de los que te tenés que preocupar. Si podés evitar ambos ataques, hay muchas chances de que salgas victorioso. Cuando sale del poso de lava, corré hacia él y dale un buen golpe en la cabeza. Una vez atontado, pegale con la espada. Si le pudiste pegar, Vovalgia realizará uno de sus dos ataques, los cuales pueden ser al azar. El primer ataque que usa es una llamarada de fuego que escupe de la boca. Para evitar ser dañado, podés hacer dos cosas: O te defendés con el escudo o empezás a correr. El segundo ataque consiste en una lluvia de piedras, de la cual se puede zafar usando un truco medio tramposo. Corré hasta el borde de la Arena y mantenete agarrado (colgando) hasta que la lluvia pase, te garantizo que ninguna piedra te va a tocar. Terminado uno de sus dos ataques, Vovalgia volverá a meterse en una de sus cuevas y volverá a salir por otra al azar. Se necesitan de cinco a siete golpes para desintegrarla. Una vez muerta (como siempre) agarrá el corazón y entrá al portal.

Al transportarte a la Cámara de los Sabios, las nubes de la Montaña de la Muerte cambian su color, mostrando una calma que no se había visto desde hace casi siete años. Darunia se convierte en el Sage of Fire y te entrega el tercer medallón dejándote solamente tres más para encontrar. Al salir de la Cámara de los Sabios Navi te hace notar un frío ártico desde el Río de Zora. Al parecer los problemas nunca terminan...





Gracias a sus modos de alta resolución, Bloody Roar 2 tiene una calidad gráfica nunca antes vista en un juego de pelea 3D en Playstation y como no queríamos dejarlo pasar por alto, aquí les ofrecemos una guía en la que van a encontrar todos los movimientos especiales tanto de los personajes normales como de los dos guerreros ocultos, para que puedan aprenderse rápidamente todo lo que necesiten saber sobre este apasionante juego de lucha.

Antes que nada voy a explicarles los principales comandos y sus funciones.

Desde el principio

Estos son todos los comandos que van a poder utilizar durante el juego y en caso de que quieran configurarlos a su gusto, lo que tienen que hacer es entrar al menú de **"Options"** y luego elegir la opción que dice **"Controller Config"**.

T: Trompada ("Punch").
P: Patada ("Kick").
TR: Transformación ("Beast").
C: Cubrirse ("Guard").
A: Agarrar, este movimiento se hace presionando **T + P** o **T + C** (En el menú de C. Config figura como "P + K" o "P + G").
Estos dos comandos son los mismos para todos los personajes.
Correr: →→
Retroceder: ←←

Los movimientos que están en los recuadros amarillos sólo funcionan en la forma animal.

Las Transformaciones

Una vez que comiencen a pelear podrán ver una barra indicadora en la parte inferior de la pantalla, que siempre comenzará llena (hay una de cada lado).



Este indicador comenzará a funcionar una vez que se transformen y les mostrará el tiempo que el personaje podrá permanecer en su forma animal.
Esta barra se descargará a medida que su oponente logre golpearlos y si se vacía volverán a su forma humana y la única forma de volver a cargarla es atacando.
Cada luchador tiene un movimiento especial llamado **"Beast Super"** y sólo podrán hacerlo estando transformados, pero tengan mucho cuidado porque después de hacerlo quedarán convertidos en humanos nuevamente.
La gran ventaja que tienen estos ataques es que quitan una enorme cantidad de energía y muchos de ellos no pueden ser bloqueados, por lo que la única forma de evitarlos será esquivándolos.



Los combos

Bloody Roar 2 tiene un sistema de "combos" muy sencillo y lo mejor de esto es que es el mismo para todos los personajes.
Para hacer un "combo" simplemente presionen varias veces los botones de **T** o **P**, pero sin mover el control hacia ningún lado.
Cuando vean cuánto dura la secuencia de golpes de cada personaje, una vez que estén terminando podrán combinarlas con cualquiera de los movimientos especiales que verán en las próximas páginas.



Los personajes ocultos

Gado: Este es el último enemigo que enfrentarán y para poder usarlo sólo tienen que ganarle en la modalidad **"Arcade"**.



ShenLong: Este es el gemelo maligno de Long y para poder jugar con él la cosa es un poco más difícil ya que tendrán que ganarle a todos los oponentes en la modalidad **"Arcade"**, pero sin continuar.
Si lo hacen bien, después de ganarle a Gado se enfrentarán a Sheng-Long pero recuerden que a él también tendrán que ganarle sin continuar para poder seleccionarlo.





Marvel

Forma Animal: **Leopardo**

Movimiento	Comando
Spinning Chap	←, ↓ + T
Nee Breaker	←, ↓, P
Atomic Punch	↓, ↙, ← + T
Electro Double Kick	↓, ↙, ← + P
Claw Upper Cut	↓, ↘, → + T
Backward Kick	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Missile Drop Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Falling Comet	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Face Rip	↓, ↘, → + TR
Slashing Upper Cut	↓, ↙, ← + TR
Spinning Craw	↓, ↙, ← + TR (sólo en el aire)
Beast Super	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + TR

Long



Forma Animal: **Tigre**

Upper Cut	→, ↓ + T
Low Blow	←, ↓ + T
Sweep Kick	←, ↓ + P
Electro Elbow	↓, ↙, ← + T
Stomper	↓, ↙, ← + P
Rocket Punch	↓, ↘, → + T
High Double Flying Kick	↓, ↘, → + P
Horse Kick	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Missile Drop Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Falling Comet	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Charging Neck Grab	↓, ↘, → + TR
Earth Stomping Triable Roundhouse	↓, ↙, ← + TR + TR + TR
Spinning Claw	↓, ↙, ← + TR (sólo en el aire)
Beast Super	↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + TR

Yugo

Forma Animal: **Lobo**

Duck Trick Punch	←, ↓ + T + T
Sweep	←, ↓ + P
Lightning Upper Cut	↓, ↙, ← + T
Full Moon	↓, ↙, ← + P
Rapid Punch	↓, ↘, → + T
Flying nee	↓, ↘, → + P
Surprise Attack	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Missile Drop Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Falling Comet	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Shredding Neck	↓, ↘, → + TR
Bow & Arrow	↓, ↙, ← + TR + TR
Half Moon	↓, ↙, ← + TR (sólo en el aire)
Beast Super	↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + TR

Uriko

Ella se transforma en una criatura mutante que nó es del todo animal.

Rocket Punch	←, ↓ + T
One Foot Sweep	←, ↓, P
Rolling Flying Kick	→→ + T + P
Elector Jump	↓, ↙, ← + T
Head Stamp	↓, ↙, ← + P
4hit Slash	↓, ↘, → + T
Horse Kick	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Drop Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Aerial Smash	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Ducking	↓, ↘, → + TR + T o P
Slashing Claw	↓, ↙, ← + TR
Atomic Fall	↓, ↙, ← + TR (sólo en el aire)
Beast Super	↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + TR

Alice



Forma Animal: **Conejo**

Nee Chop	←, ↓ + T
One Foot Sweep	←, ↓, P
Double Upper Cut	↓, ↙, ← + T
Somersault	↓, ↙, ← + P
Helicopter	↓, ↘, → + T
Back Strike	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Drop Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Falling Comet	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Leg Upper Cut	↓, ↘, → + TR
Giant Flip Kick	↓, ↙, ← + TR
Atomic Fall	↓, ↙, ← + TR (sólo en el aire)
Beast Super	↓, ↘, →, ←, → + TR

Buzusim

Forma Animal: **Camaleón**

Middle Backhand Punch	←, ↓ + T
Leg Sweep	←, ↓, P
Elector Upper Cut	↓, ↙, ← + T
Foot Juggler	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Back Neck Breaker	↓, ↘, → + T
Atomic Missile Kick	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Missile Drop Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Head Crusher	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Invisibility	↓, ↘, → + TR
Invisibility Back Flip	↓, ↙, ← + TR
Reverse Kick	↓, ↙, ← + TR (sólo de espaldas y en el aire)
Beast Super	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + TR



Jenny

Forma Animal: Murciélago

Triple Nee Chap	←, ↓ + T + T
Round House Sweep	←, ↓, P
Electric Craw	↓, ↙, ← + T
Spinning Flying Kick	↓, ↙, ← + P
One Foot Stands	↓, ↘, → + T (presionen T repetidamente)
Flying Back kick	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Bat Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Bat Punch	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Charging Head Butt	↓, ↘, → + TR
Flying retreat	↓, ↙, ← + TR
Flying attack	↓, ↙, ← + TR (estando en el aire)
Beast Super	←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + TR



Stun

Forma Animal: Insecto

Earthquake	←, ↓ + T
Ground Flip	←, ↓ + P
Foot Slam	↓, ↙, ← + T
Electro Kick	↓, ↙, ← + P
Neck Throw	↓, ↘, → + T
Back Stomp	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Scarab Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Head Crusher	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Crucified	↓, ↘, → + TR
Tough or Fly	↓, ↙, ← + TR
Flying Head Butt	↓, ↙, ← + TR (sólo en el aire)
Beast Super	→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + TR



Bakuryu

Forma Animal: Topo

Nee Close Line	←, ↓ + T
Trip	←, ↓ + P
Triple Kick	→→ + P + P + P
Atomic Wave	↓, ↙, ← + T
Teleport	↓, ↙, ← + P
Spinning Neck Breaker	↓, ↘, → + T
Backstab	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Missile Drop Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Falling Comet	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Claw Gutter	↓, ↘, → + TR
Claw Upper Club	↓, ↙, ← + TR
Spinning Craw	↓, ↙, ← + TR (sólo en el aire)
Beast Super	←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + TR



Gado

Forma Animal: León

Nee Punch	←, ↓ + T
Leg Sweep	←, ↓ + P
Atomic Punch	↓, ↙, ← + T
Electro Roundhouse Kick	↓, ↙, ← + P
Running Grab	↓, ↘, → + T
Horse Kick	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Missile Drop Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Falling Comet	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Face rip	↓, ↘, → + TR
Slashing Uppercut	↓, ↙, ← + TR
Spinning Claw	↓, ↙, ← + TR (sólo en el aire)
Beast Super	↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + TR




ShenLong

Forma Animal: Tigre

Upper Cut	→, ↓ + T
Low Blow	←, ↓ + T
Sweep Kick	←, ↓ + P
Lightning Elbow	↓, ↙, ← + T
Stomper	↓, ↙, ← + P
Rocket Punch	↓, ↘, → + T
High Double Flying Kick	↓, ↘, → + P
Horse Kick	↓, ↙, ← + P (sólo en el aire)
Missile Drop Kick	↓, ↘, → + P (sólo en el aire)
Falling Comet	↓, ↘, → + T (sólo en el aire)
Charging Neck Braker	↓, ↘, → + TR
Earth Stomping Strike	↓, ↙, ← + TR + TR + TR
Spinning Claw	↓, ↙, ← + TR (sólo en el aire)
Beast Super	↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, → + TR

Syphon Filter

Presten mucha atención a esta aclaración, porque la forma de activar los trucos de este juego es un tanto inusual.
Primero, lo que tienen que hacer en cada caso es poner el juego en **pausa** y al hacer eso entrarán en una pantalla con varias opciones. Luego de eso fíjense el truco que desean usar, sigan los pasos que les voy a ir indicando, pero cuando tengan que poner cada código, recuerden que no se trata de una secuencia, lo que tienen que hacer es mantener presionados al mismo tiempo, TODOS los comandos que indica cada código.
No es necesario que aprieten todos los botones y posiciones de una sola vez, ya que es prácticamente imposible hacerlo, pero eso sí, para presionarlos todos juntos van a necesitar usar las dos manos y así y todo es muy posible que se les enreden los dedos, pero como ya saben, lo que vale cuesta.

Habilitar todas las misiones

Vayan al menú de **"Options"** que está en la pantalla que aparece al poner la pausa, iluminen la opción que dice **"Select Mission"** y presionen estos botones:

← + R1 + L1 + Select + Cuadrado + X

Todas las armas y municiones infinitas

Con este código podrán tener en el inventario sólo las armas que están disponibles en la misión que estén jugando.
Cuando logren pasar avanzar de nivel, les conviene volver a hacerlo para conseguir cualquier arma nueva que pueda llegar a haber.
Para hacer que esto funcionen, iluminen la opción que dice "Weapons" y usen este código:

→ + L2 + R2 + Círculo + Cuadrado + X

Super balas para la pistola 9mm

Tengan cuidado de no usar estas balas estando cerca de algún vehículo porque con sólo un par de tiros lo harán explotar y si están desprevenidos, se acabó la misión.
Para poder usarlas vayan al menú de **"Weapons"**, iluminen la **"Silenced 9mm"** con el cursor y hagan:

← + L1 + R2 + Select + Cuadrado + X

Si lo hacen correctamente escucharán la voz del personaje diciendo "Understood".
Si después de activar este truco vuelven a hacerlo, volverán a tener balas normales.

Enemigos más débiles

Iluminen la opción que dice **"Map"** y utilicen este código:

→ + L2 + R1 + X

Si lo hacen bien escucharán una risa.

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

Menú especial (EX option)

Antes de intentar sacar este menú, fíjense si la versión que tienen es americana o japonesa, porque la forma de hacerlo es distinta en cada una de ellas.

Versión Americana: Todo lo que tienen que hacer es iluminar la opción que dice **"Options"** en el menú principal y hacer la siguiente secuencia, recuerden que para que funcione deberán hacerla rápido y si lo hacen bien automáticamente aparecerán en este nuevo menú.

R1, Círculo, ←, Triángulo, Triángulo

Versión Japonesa:

L1, X, ←, Cuadrado, Cuadrado

En el menú **"EX Option"** tendrán unas opciones y una de ellas dice **"Hyper Combo"**, si la ponen en **"Full"** la barra de potencia de los Hyper-Combos se recargará automáticamente durante el juego.
La opción que dice **"Vitality Gauge Recovery"**, es la que indica la velocidad a la que recuperarán su energía, así que lo más conveniente es ponerla en **"Fast"**.

Los personajes ocultos

Mephisto:
Mantengan presionado el botón de **"Select"** y elijan a **Omega Red**.

Mech-Zangief:
Mantengan presionado el botón de **"Select"** y elijan a **Blackhearth**.

Dark-Sakura:
Mantengan presionado el botón de **"Select"** y elijan a **Hulk**.

Armored Spiderman:
Mantengan presionado el botón de **"Select"** y elijan a **Spiderman**.

Shadow:
Mantengan presionado el botón de **"Select"** y elijan a **Dhalsim**.

US - Agent:
Mantengan presionado el botón de **"Select"** y elijan a **M. Bison** (Vega en la versión japonesa).

Cómo hacer explotar a Dan

Este truco en realidad no sirve para nada y lo único que hace es que Dan explote al entrar en la pantalla al principio de una pelea.
Para hacer que esto suceda, elijan a Dan y mantengan presionado el botón de **Trompada débil** (figura como **LP** en el menú de configuración) y no lo suelten hasta que la pelea haya comenzado.

Más saltos para Norimaro

Primero seleccionen a Norimaro y mantengan presionados los botones de **Patada débil, Trompada media y Patada fuerte** (éstos vendrían a ser **LK, MP** y **HK** en el menú de configuración) y no los suelten hasta que empiece la pelea.
Si lo hicieron bien, podrán hacer que Norimaro salte cuatro veces en el aire en lugar de dos.

Juego más rápido

Simplemente elijan al personaje que quieran usar y mantengan apretados los tres botones de patada hasta que la pelea haya empezado y la palabra **"Fight"** haya desaparecido.

Cambiar el orden de los personajes

Todo lo que tienen que hacer es mantener los tres botones de trompada presionados en el momento que aparece la pantalla con las caras de los luchadores y manténganlos así hasta que la pelea empiece.

Readers Corner

correo de lectores

Alejandro Fernández

Hola, amigos de Next Level, me llamo Alejandro Fernández y escribo desde Temperley para decirles que me encanta su revista, para mí y para casi todos sus fanáticos son la revista de videojuegos n°1 en el mundo y que no tienen nada que envidiarle a las demás.
Mi opinión es que la revista es muy buena, aunque me gustaría que tenga más páginas, más lugar para los trucos y también para First Approach.
Soy uno de los poseedores de una Playstation y muchos juegos, tengo 13 años y con mis amigos nos formulamos algunas preguntas:
1) ¿Vá a salir el Resident Evil 3 para Play?
2) ¿Saldrá el Tomb Raider 4?
3) ¿Y el Mortal Kombat 5?
4) ¿Cuál me recomiendan: Metal Gear Solid, Resident Evil 2 o Tomb Raider III?
5) ¿Saldrá el Metal Gear Solid 2?
Les envío muchos saludos, espero que tengan mucha suerte en todos sus números y que sigan así, no cambien!!

Muchas gracias por tus comentarios Alejandro, con respecto a tus preguntas, acá te van las respuestas.
1) Hasta donde sé el RE 3 está siendo desarrollado para la Playstation 2, y hay posibilidades de otra versión para la Dreamcast.
2) Mirá, todavía es demasiado apresurado hablar sobre un TR 4, pero quedate tranquilo porque de seguro volveremos a tener noticias de Lara.
3) Lo único que se sabe de la saga de los MK es que para Dreamcast están preparando uno llamado Mortal Kombat: Special Forces, pero si va a haber un MK5 todavía no se sabe.
4) Sin duda el que te recomiendo es el Metal Gear, porque es algo único, ojo que los otros dos también son una masa.
5) Que no te quepa la menor duda que éste sale o sale, aunque lo más probable es que sea para Dreamcast y muy posiblemente para la Play 2.

Gabriel Muñoz

Queridos amigos de Next Level:

En primer lugar me voy a presentar, me llamo Gabriel Muñoz y vivo en La Plata, soy el afortunado poseedor de una Playstation con 30 juegos.
Los quiero felicitar por su revista, que realmente es espectacular, ya sea por la prolijidad con que están presentadas las páginas, la calidad de las fotos, la excelente información con que nos presentan las notas, etc.
En mi opinión hacen la mejor revista del mercado latinoamericano y europeo y dejan atrás a muchas revistas argentinas y españolas, que llevan muchos años en el mercado del videojuego y ustedes sólo con dos números, las superan en todo aspecto posible.
Si las tuviera que calificar del 0 al 10, les daría un 9, 50 ya que para llegar a diez tendrían que substituir las secciones Techno & Manga Zone.
Por último les quisiera hacer algunas preguntas:
1) ¿Aproximadamente cuántos polígonos por segundo moverá la Playstation 2?.
2) La Playstation 2 ¿estará a un precio accesible como la Dreamcast en Japón?

Antes que nada, muchas gracias por los elogios Gabriel y no te preocupes, que acá estamos poniendo todo lo que hay que poner, para que cada número salga mejor, ahora bien, hablando un poco de lo que nos preguntaste:
1) Según las especificaciones oficiales que anunció Sony, se supone que esta maquinita va a mover nada menos que 66 millones de polígonos por segundo.
2) Lo que te puedo decir sobre esto es que los planes de Sony son que el costo de la Play 2 no supere los 300 dólares, aunque todavía habrá que esperar un poco para ver si esto es verdad... ojalá que sí.

Diego E. Gagin

Queridos amigos de Next Level:

¡Hola! me llamo Diego, tengo 14 años y una Playstation, con la que no conozco la palabra aburrimiento. Ante todo quiero felicitarlos por su fantástica revista, que para mi opinión es la mejor de su género.
Yo siempre quise tener una revista de videojuegos como la gente y la suya es más que eso, porque tiene una excelente diagramación, muy buenos trucos en su respectiva sección, muy buenos análisis de los juegos que ya salieron (los Final Test) y muy buenos informes de los que van a salir (los First Approach) ¡Ah! y les quería comentar que ver ese largo lapso en el que la revista n°2 estuvo ausente, me decepcionó la idea de no volverla a ver.
Bueno, luego de las alabanzas van los pedidos: Quisiera que la revista fuese más gorda y más aún la sección de trucos. Ahora vienen unas preguntas: Yo, como re-fanático de los juegos de lucha 2D de Capcom, quisiera saber si alguna vez va a salir el Marvel vs Capcom y el Street Fighter 3 (no el Alpha) para Playstation.
Bueno, me despido, gracias y chau.

Bueno Diego, para empezar, mil gracias por tu buena onda y no te preocupes porque los problemas por la demora en el N°2 ya pasaron y como te darás cuenta ahora nos estarán viendo mensualmente.
Por lo de tu pedido, perdé cuidado que en muy poco tiempo vamos a estar engordando.
Ahora vamos con tus preguntas:
Con el tema del Marvel vs Capcom, te digo que ya está anunciado para la Dreamcast (fijate en la sección Now Loading), pero es muy posible que Capcom haga una versión de Play, ya que parece que le están dando un poco más de bola a estas conversiones, pero por ahora no hicieron ningún comentario.
Con respecto al otro título, supongo que vos te referís al SF 3: The New Generation o a su versión más nueva llamada SF 3: Second Impact, lo que te puedo decir sobre este juego es que Capcom ya está haciendo una conversión de la segunda versión (Second Impact), pero para Dreamcast ya que por la cantidad de cuadros de animación que tiene cada personaje y el tamaño de los gráficos, para hacer una versión de Play habría que recortarle muchas cosas y lo que quedaría podría llegar a ser un verdadero espanto.

Raúl Jardel

Hello Next Level:

Mi nombre es Raúl, les cuento que soy fan de los videojuegos desde la aparición del "Family", desde entonces he adquirido varias consolas (actualmente Playstation, Saturn y Nintendo 64) y como se imaginarán estoy esperando la nueva máquina de Sega.
A continuación quisiera que me respondieran algunas preguntas:
1) ¿Cuándo será el lanzamiento de Dreamcast en Argentina?
2) Han anunciado alguna otra versión de Resident Evil?
Desde acá los felicito por sus dos primeros números, que han sido espectaculares en todos sus aspectos.

Gracias por tus felicitaciones Raúl y por engancharte con nosotros, al igual que vos, por acá todos somos fanas de los juegos desde hace bastante tiempo y lo seguiremos siendo.
Como respuesta a tus inquietudes te digo lo siguiente:
1) El lanzamiento de la Dreamcast en USA está programado para el 29 / 9 / 99, así que le calculo que a partir de esa fecha, los importadores van a empezar a traerla en grandes cantidades y a precios más accesibles, ya que por ahora traerla de Japón cuesta un huevo y la mitad del otro.
2) Efectivamente, Capcom hace un tiempo anunció que estaba desarrollando el Resident Evil 3 para la Playstation 2 y posiblemente la Dreamcast, también están haciendo un título para Play llamado Dino Crisis que va a tener una onda muy parecida, y si sos un fan de este género, lo que te recomiendo es el Silent Hill de Konami, que es de lo mejor.

Daniel Perez (Sephiroth)

Queridos amigos de Next Level.

Les escribo, primero para felicitarlos ya que veo que han avanzado mucho desde el primer número, que su revista está muy bien actualizada y supera a las revistas europeas, que además de llegar atrasadas, son pura publicidad.
Me gustaría que agregaran más páginas, tratando de no subir el precio demasiado.
Otra cosa que me gustaría, es que tuvieran su propio sitio web, con diferentes posibilidades para los lectores, donde podriamos aportar información y conectarnos entre todos los seguidores de la revista.
Les dejo una sola pregunta, ¿Saben cuándo va a salir (aproximadamente) la Playstation 2?, y ¿Se va a extinguir la Playstation cuando esta salga?, es decir, no se van a fabricar mas juegos?
Bueno, me despido y mis mas sinceras felicitaciones nuevamente.

Su fiel seguidor, Sephiroth (Daniel Perez, Capital Federal).

Bueno Daniel, primero que nada muchas gracias por las felicitaciones y tené un poco de paciencia que de a poco vamos a ir engordando.
Con el tema de la página web, quedate tranquilo que tenemos pensado hacerla en cuanto nos sea posible.
Ahora bien, con respecto a lo de la Play 2, todavía Sony no dió una fecha exacta, pero según se calcula va a ser en la primera mitad del año que viene, igualmente creo que la vieja y querida Play que todos conocemos, todavía tiene cuerda para rato y creo que va a pasar bastante tiempo antes de que todas las compañías se pongan a hacer juegos exclusivos para las nuevas máquinas y la dejen de lado.

Alvaro Fulco

Queridos amigos de Next Level:

Les escribo para felicitarlos por esta fantástica revista de juegos de consolas argentina, que por supuesto no se puede comparar con las españolas, ya que estas no tienen seriedad informativa ni buena crítica.
Antes de irme, quisiera hacerles algunas preguntas:
1) ¿Van a hacer una guía completa del Silent Hill?
2) ¿Saldrá Resident Evil 3 para Play?
Y bueno, me despido deseandoles suerte y dejándoles mis más sinceros saludos.
Aclaración:
Lo mejor: Seriedad y buena crítica.
Lo peor: Pocas páginas para tan buena revista. 90%

Bueno Alvaro, ante todo te queremos hacer llegar nuestro agradecimiento por tus elogios y de paso asegurarte que estamos haciendo todo lo que está a nuestro alcance para agrandar la revista lo antes posible.
En lo que se refiere a tus preguntas:
1) Como podrás ver en este número, al Silent Hill lo dejamos prácticamente en calzones y si te gustó el "RE", con este te vas a enganchar un buen rato.
2) Fijate en las respuestas anteriores que ya contesté cuál es el futuro de la saga Resident Evil en la Playstation 2 y en la Dreamcast.

Julián Cominelli

¡Hola! señores de Next Level:

Les escribo para felicitarlos por el revistón que se mandaron, yo supe de su revista por medio de Nivel X.
La verdad, está todo "joya", muchas gracias por su informe del Metal Gear Solid de Playstation , ni se imaginan lo útil que me fue.
Preguntas: 1) Escuché un rumor sobre que tal vez la Playstation sacará un Resident Evil 3 y como yo soy fanático a muerte de los Resident Evil 1 y 2, si saliera un tercero, eso sería un sueño hecho realidad, mi pregunta es: ¿es esto posible?
2) ¿Es posible que salga un Metal Gear 2?
3) ¿Podrían recomendarme algunos juegos de Playstation que sean parecidos al Resident Evil y al Metal Gear?
Desde ya, muchas gracias, sigan así.

Gracias por tus felicitaciones Julián y te aseguro que sin gente como vos y como todos los que nos hacen el aguante en cada número, esto no sería posible.
Ahora vamos con lo que te interesa saber.
1) Cómo les gusta el Resident Evil a los muchachos, ¡es increíble! Para vos va la misma respuesta que a la carta anterior: La respuesta está al principio de esta sección.
2) Más que posible yo te diría que es algo seguro y en cuanto tengamos alguna noticia de seguro vamos a hacer un informe a fondo.
3) Si andás buscando algo del estilo de los Resident Evil, entonces no te podés perder el Silent Hill, que es de lo mejor y si se trata de algo parecido al Metal Gear, lo que te recomiendo es el Syphon Filter, que a pesar de no ser tan grosso está muy bueno.

NUMEROS ATRASADOS

Muchos lectores en sus cartas nos preguntaron cual es la forma para poder conseguir los números atrasados de NEXT LEVEL. Bueno, tienen dos caminos: O las pueden adquirir los días miércoles (de 12 a 18 hs.) en la calle Larrea 785 15 "B" - Capital, o nos mandan un giro postal a nombre de: Martín Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central, con el valor de los ejemplares que quieren, e indicando en el giro cuáles son los números que solicitan. Y acuérdense que los gastos de envío corren por cuenta nuestra. ¡Nos vemos!

Readers Gallery

Ya que muchos de los amigos que nos siguen en cada entrega de Next Level, además de escribirnos nos han mandado una serie de espectaculares dibujos, a partir de este número, vamos a inaugurar esta mini-sección para que todos puedan lucirse.

Mariana (Violeta)



Silvana Solange Steinschraber



Claudio Nicolás Cabrera



Bueno gente, antes que nada queremos felicitarlos por ser los encargados de inaugurar esta sección, y si bien el espacio no nos alcanzó para incluir las cartas que venían con los dibujos, de todas formas no queríamos dejar de mostrar el arte de nuestros lectores.
¡Gracias por la buena onda!

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Larrea 785 15 "B" (1030) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

Next Stage

lo que estamos preparando para el mes que viene

First Approach



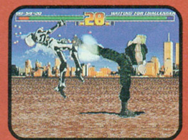
Playstation

- Demolition Racer
- Point Blank 2
- Fighter Maker
- Jade Cocoon



Umjammer Lammy



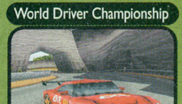


Nintendo 64

Command & Conquer 64

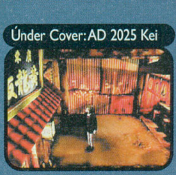


World Driver Championship



Dreamcast

Únder Cover: AD 2025 Kei





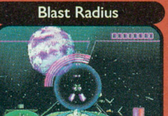
Final Test

Playstation

- Kick Off World
- Monkey Hero
- Army Men 3D

Blast Radius





Warzone 2100



Legend of Legaia



Gex 3



Lunar: Silver Star Story



Nintendo 64

- Beetle Adventure Racing
- Fighting Force 64
- Monaco Grand Prix

Dreamcast

- House of the Dead 2
- Marvel vs. Capcom

Mega Test: Los nuevos juegos de Star Wars: Episodio I

Mayo va a ser un mes espectacular... ya que por fin les podremos revelar todos los detalles sobre los dos juegos que LucasArts está preparando sobre la nueva película de Star Wars, uno para Playstation y otro para Nintendo 64.

Por ahora únicamente les vamos a adelantar que van a ser dos juegos completamente distintos entre si, uno tirando a aventura y acción y el otro de carreras, y que por pueden ver en las fotos van a ser... una MASA!!! Les prometemos que les vamos a contar cosas que no sabe nadie, así que tengan paciencia y vayan deleitándose con estas fotitos de lo que van a ser estas auténticas maravillas...





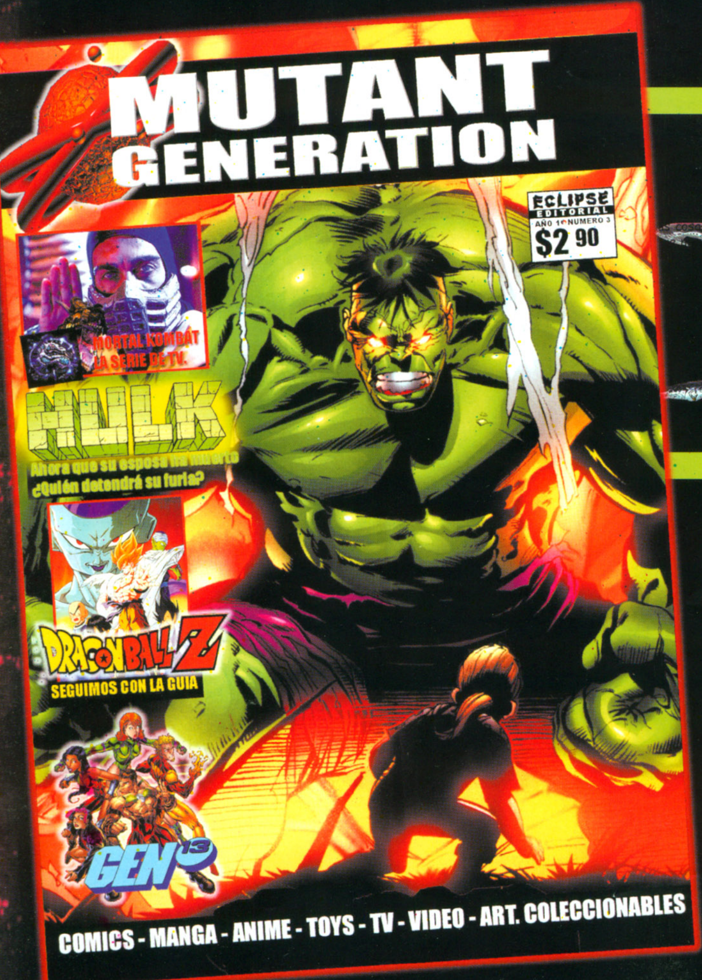
Star Wars: Episode I Racer



Star Wars: Episode I TPM

LA REVISTA DEL COMIC Y EL ANIME...

QUE ESTABAS ESPERANDO!



A LA VENTA
EN TODOS LOS
KIOSKOS Y
COMIQUERIAS
DEL PAIS

NO TE PIERDAS EL NUMERO 3